REPORTE EXCLUSIVO GAMER'S SUMMIT

CLUB NINTENDO

...ta Oficial de Nintendo

MEGA PÓSTER

PRINCE OF PERSIA
WARRIOR WITHIN

VENGANZA

Este mes:
Viewtiful Joe 2
TMNT 2
NHL 2005

NINTENDO POWER
PAPER MARIO 2
F-ZERO GP LEGEND
POKÉMON LEAFGREEN & FIRERED

Pre...o $22.00 M.N.
0 10722 58163 3 11
Año 13 No 11 Exhibir hasta 26 /11/2004

NUEVA GENERACIÓN CHARLY

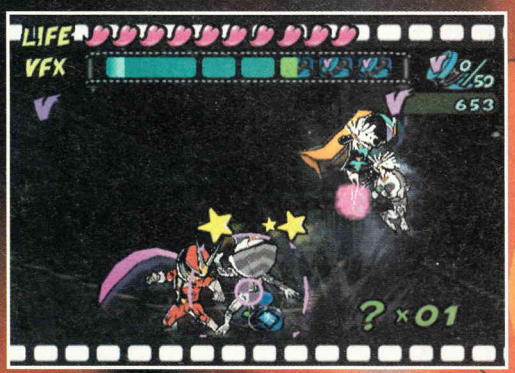
DISEÑADA PENSANDO EN TI, NO EN ÉL.

CHARLY

SUMARIO

84 Reporte Exclusivo del Seattle Gamer's Summit 2004

6 Extra
10 Tus Preguntas a Mario
14 Centro de Entrenamiento
27 Gamevistazo
72 El Ojo del Cuervo
78 S.O.S.
95 Top 10
96 Última Página



74

MEGAPÓSTER

Nuestra Portada
Prince of Persia Warrior Within
Agradecemos

TIPS

52 **Pikmin 2**

24

ESTE MES REVISAMOS

24 Mega Man: Anniversary Collection
30 The Incredibles
49 TMNT 2: Battle Nexus
74 Viewtiful Joe 2
80 NHL 2005

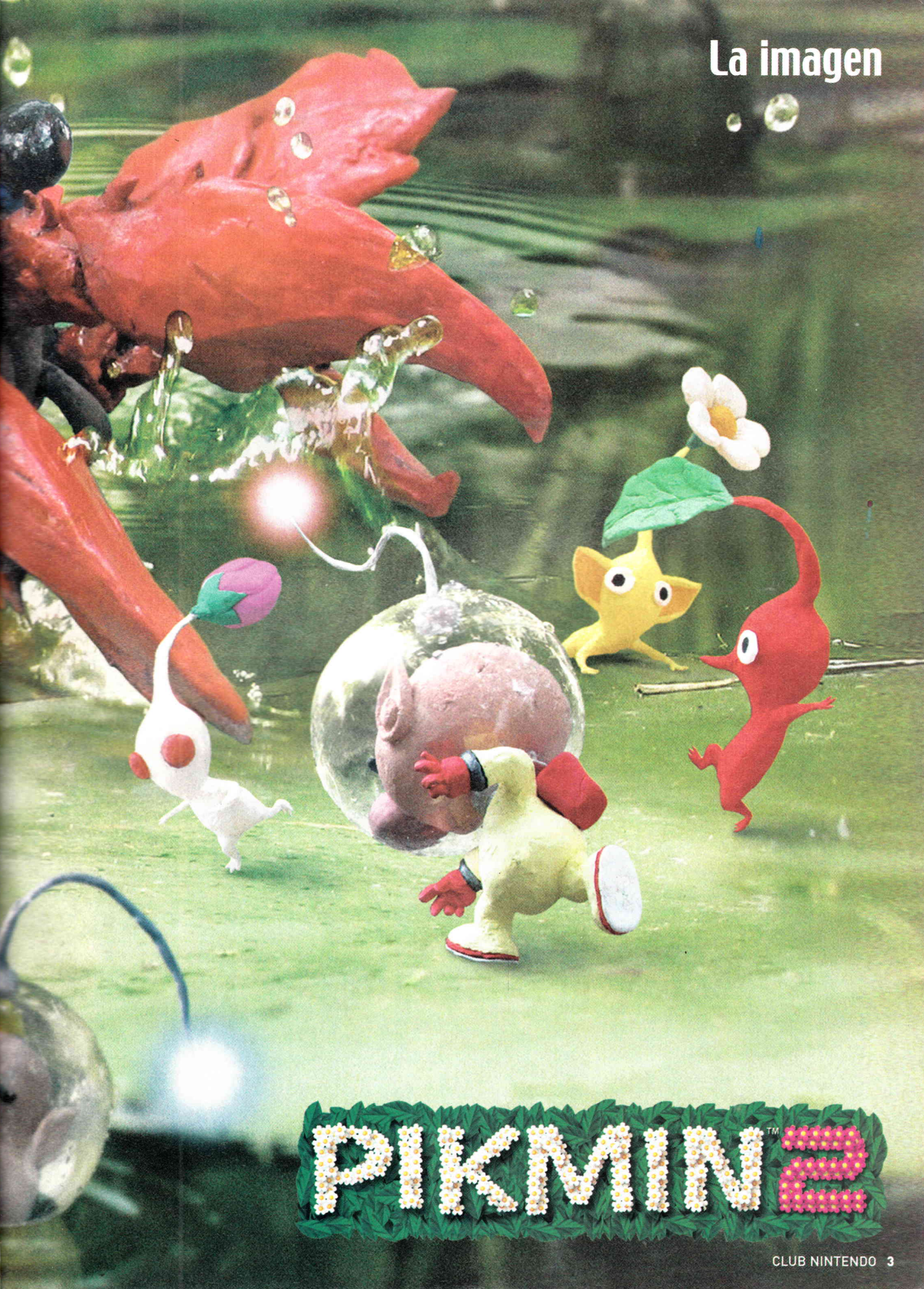
52

NINTENDO POWER

18 Pokémon: FireRed/LeafGreen Version
62 Paper Mario 2: The Thousand Year Door
90 F-Zero GP Legend

Olimar ha regresado a su planeta, contento de haber salvado su vida; pero no se esperaba que su compañía está en problemas financieros, por lo que debe regresar al mundo de los Pikmins para conseguir dinero suficiente, saldar la deuda y salvar a la empresa en la que trabaja. Es una ardua tarea, pero afortunadamente tiene a su compañero Louie y estos geniales tips que le ayudarán en esta difícil misión. Con dos nuevos tipos de Pikmins y mucha diversión, Pikmin 2 será una aventura difícil de olvidar.

...página 52


PIKMIN™2

Año XIII No. 11 Noviembre 2004

ISSN 1665-7888

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra
Gus Rodríguez

RELACIONES PÚBLICAS
Antonio Carlos Rodríguez

DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz

DISEÑO GRÁFICO
Antonio Carlos Rodríguez

INVESTIGACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
Hugo Hernández "Crow"

COLABORADOR
Juan Carlos García A.

AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

CORRECCIÓN DE ESTILO
Jonahtan Mota Cardoso
Carlos Híjar Fernández

PRODUCCIÓN
Pablo Mendoza Hernández

DIRECTOR EJECUTIVO
Miguel Angel Padilla

EDITORIAL TELEVISA

DIRECTOR GENERAL / VICEPRESIDENTE INTERNACIONAL
Eduardo Michelsen

VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol

VICEPRESIDENTE DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Sergio Carrera

DIRECTOR GENERAL
Germán Arellano

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
M. Rosario Sánchez Robles

DIRECTOR DE CIRCULACIÓN
Jorge Morett

DIRECTORA DE SUSCRIPCIONES
Isabel Gómez

DIRECTOR DE MARKETING
Juan Adlercreutz

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN
Juan Carlos Espinosa

VENTAS DE PUBLICIDAD

VICEPRESIDENTE COMERCIAL
Ricardo López Iñiguez

DIRECTOR DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Enrique Matarredona
Mayte Flores Luna

COORDINADOR DE VENTAS
Francisco González G.

EJECUTIVO DE VENTAS
Rubén Sánchez Labastida
Tel: 52 61 26 00 ext. 11645
Cel: 044 55 30 58 12 81

ivm
Instituto Verificador de Medios

Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 13 N° 11. Fecha de publicación: Noviembre 2004. Revista mensual, editada y publicada por EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V., Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030513003300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V. investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. VENTAS DE PUBLICIDAD: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. ATENCIÓN A CLIENTES: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. o COLOMBIA: Publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 75 #11-74, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 349-2211. Fax: (571) 349-2211 ext: 108. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 349-2211 ext. 114 y 115; Fax: (571) 217-4454. o CHILE: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. o ECUADOR: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. o VENEZUELA: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© CLUB NINTENDO. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2004. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Club Nintendo Magazine.

IMPRESA EN MEXICO - PRINTED IN MEXICO.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.
ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2004.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. **CLUB NINTENDO** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70

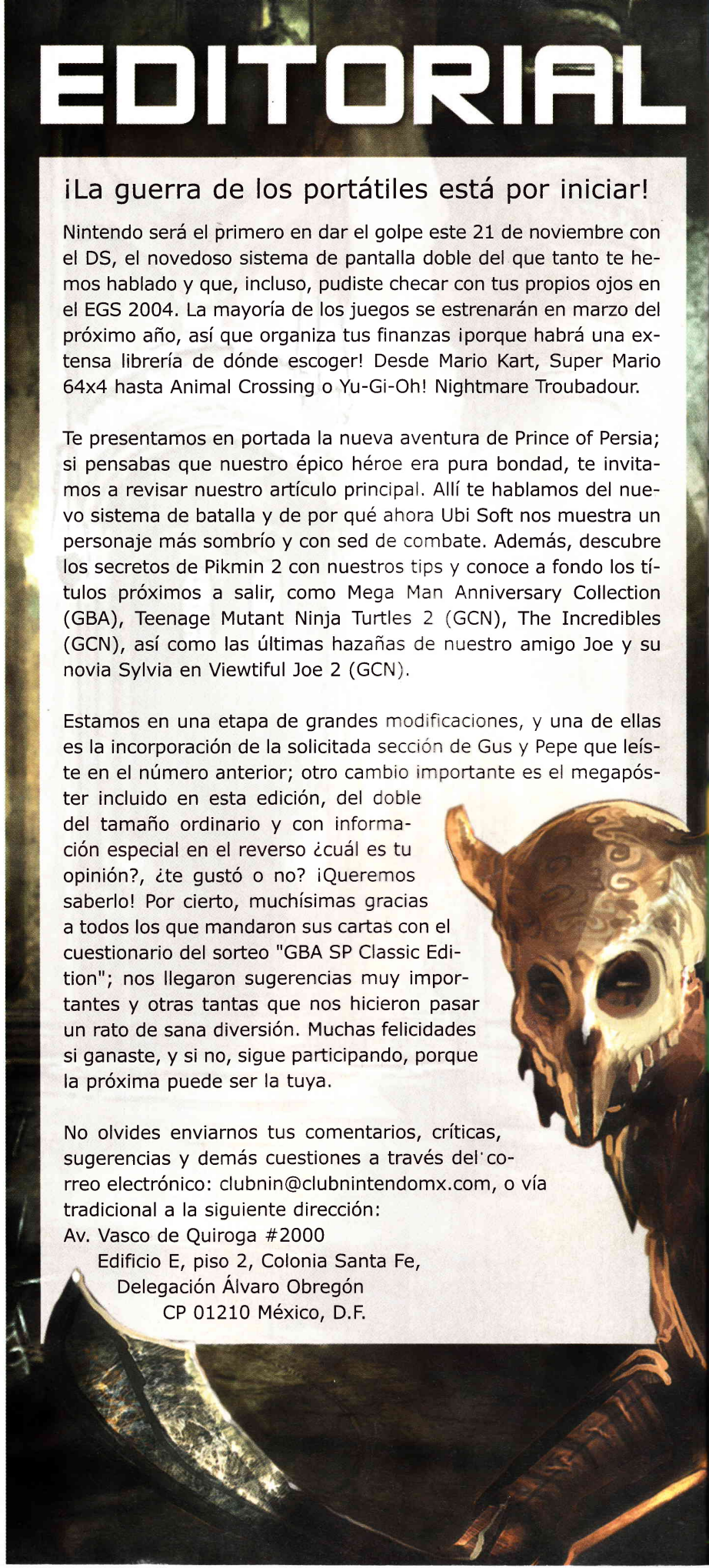
EDITORIAL

¡La guerra de los portátiles está por iniciar!

Nintendo será el primero en dar el golpe este 21 de noviembre con el DS, el novedoso sistema de pantalla doble del que tanto te hemos hablado y que, incluso, pudiste checar con tus propios ojos en el EGS 2004. La mayoría de los juegos se estrenarán en marzo del próximo año, así que organiza tus finanzas ¡porque habrá una extensa librería de dónde escoger! Desde Mario Kart, Super Mario 64x4 hasta Animal Crossing o Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour.

Te presentamos en portada la nueva aventura de Prince of Persia; si pensabas que nuestro épico héroe era pura bondad, te invitamos a revisar nuestro artículo principal. Allí te hablamos del nuevo sistema de batalla y de por qué ahora Ubi Soft nos muestra un personaje más sombrío y con sed de combate. Además, descubre los secretos de Pikmin 2 con nuestros tips y conoce a fondo los títulos próximos a salir, como Mega Man Anniversary Collection (GBA), Teenage Mutant Ninja Turtles 2 (GCN), The Incredibles (GCN), así como las últimas hazañas de nuestro amigo Joe y su novia Sylvia en Viewtiful Joe 2 (GCN).

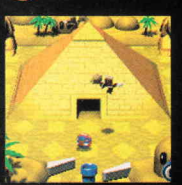
Estamos en una etapa de grandes modificaciones, y una de ellas es la incorporación de la solicitada sección de Gus y Pepe que leíste en el número anterior; otro cambio importante es el megapóster incluido en esta edición, del doble del tamaño ordinario y con información especial en el reverso ¿cuál es tu opinión?, ¿te gustó o no? ¡Queremos saberlo! Por cierto, muchísimas gracias a todos los que mandaron sus cartas con el cuestionario del sorteo "GBA SP Classic Edition"; nos llegaron sugerencias muy importantes y otras tantas que nos hicieron pasar un rato de sana diversión. Muchas felicidades si ganaste, y si no, sigue participando, porque la próxima puede ser la tuya.



No olvides enviarnos tus comentarios, críticas, sugerencias y demás cuestiones a través del correo electrónico: clubnin@clubnintendomx.com, o vía tradicional a la siguiente dirección:

Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe,
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, D.F.

¡Es una aventura de Mario con giros!



© 2004 Nintendo. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. Visita www.nintendo.com

Por Master

Viewtiful Joe a la pantalla chica

Buenas noticias para los fans del héroe más *cool* de los videojuegos, y es que a finales de este mes aparecerá en Japón una serie de televisión basada en las aventuras de Viewtiful Joe. Capcom llegó a un acuerdo con TV Tokyo para producir 52 capítulos, lo anterior servirá para apoyar el lanzamiento de la segunda parte de este título, de la misma manera que apareció el cómic junto con el primer juego. Según declaraciones de la empresa de televisión, es muy probable que la serie llegue a América debido al éxito que tiene en nuestro continente. Sólo nos resta mantener los dedos cruzados para que así sea.

Se anuncia el precio final del Nintendo DS

Después de mucho tiempo de especulaciones en cuanto a la salida de este novedoso sistema, Nintendo ha anunciado que la fecha oficial del lanzamiento será el próximo 21 de noviembre para el continente americano, en Japón será el 2 de diciembre y para Europa, en la primera mitad de 2005. Un detalle más que dio a conocer la gran N fue el precio, el cual se rumoraba que podía sobrepasar los 250 dólares, pero que a fin de cuentas será de 149.99 dólares (el precio puede variar dependiendo el país), esto convertirá al Nintendo DS en un sistema bastante accesible para todo tipo de jugadores. Además se informó que PictoChat, que hasta hace poco era un juego, ahora vendrá incluido como *software* en la consola. ¡Ahora podremos comunicarnos con nuestros amigos sin necesidad de comprar juego o aditamentos extra! El BIOS del sistema manejará los siguientes idiomas: español, inglés, italiano, francés, alemán y japonés. Por si todo esto se te hiciera poco, también incluirá un cartucho con un demo jugable de Metroid Prime: Hunters.

La espera fue larga, pero valió la pena, en unos días tendremos en nuestras manos el revolucionario Nintendo DS, el cual confirma que lo que rige esta industria es la originalidad.

Contará con un micrófono externo

...Con el cual podremos comunicarnos cuando juguemos en LAN. Por ejemplo, en un título de primera persona, al formar equipos podremos coordinarnos para lograr una mejor estrategia y vencer a los demás por medio de este micrófono (que por cierto será en forma de diadema). Sin lugar a dudas, este nuevo aditamento volverá muy interesantes y emocionantes los encuentros multijugador; además, es muestra clara de lo que Nintendo tiene en mente cuando de diversión e interacción se trata.

El jardín de Nintendo seguirá creciendo

Una de las franquicias más innovadoras de la presente generación es sin duda Pikmin, que por su estilo de juego dinámico e intuitivo logró refrescar el concepto de los juegos de estrategia. Gracias a lo anterior, Nintendo ha declarado que un tercer juego se encuentra en desarrollo. Lo que no se confirmó es para qué consola saldrá, lo que deja abierta la posibilidad de ser para el Nintendo DS. Imagínate poder dejar a tus Pikmins haciendo alguna tarea, como el derrumbar una puerta, y ver en la pantalla superior su progreso, mientras tú junto con otros Pikmins exploras una nueva área, todo esto en la pantalla inferior.

Por el momento son sólo especulaciones y deberemos esperar, ya que la consola elegida puede ser también el GameCube o el próximo "Revolution". En próximos números te informaremos de todo lo relacionado a este juego, así que mantente pendiente.

Samus se quedará en nuestras consolas

Recientemente te comentamos que la popular franquicia de Metroid sería llevada a la pantalla grande gracias al director John Woo, pero desafortunadamente Nintendo y la casa productora no llegaron a un acuerdo, por lo que la película ha sido cancelada y muy difícilmente el proyecto se retomará; por lo menos no en corto plazo. Así que sólo podremos disfrutar de las aventuras de Samus Aran en las consolas de Nintendo. Lástima, porque todo parecía indicar que la historia sería trasladada de una manera fiel a la pantalla grande, pero bueno, aún quedan más películas basadas en videojuegos que no se han cancelado y que marchan muy bien, por ejemplo: Soul Calibur, Max Payne y hasta Eternal Darkness, así que hay que mantener los dedos cruzados para que estas sí se concluyan.

Lástima, porque todo parecía indicar que la historia sería trasladada de una manera fiel a la pantalla grande, pero bueno, aún quedan más películas basadas en videojuegos que no se han cancelado y que marchan muy bien.

Mortal Kombat 6 al Nintendo GameCube

Durante algún tiempo se manejó que Mortal Kombat: Deception no llegaría al Nintendo GameCube, pero afortunadamente Midway ha confirmado que la sexta versión de dicho título sí llegará a la consola de Nintendo. Aún no se conoce la fecha exacta de lanzamiento, sólo que será en la primera mitad del siguiente año. Para compensar el tiempo de retraso del juego, éste incluirá varios extras que las versiones para otras consolas no tendrán.

En cuanto al modo de juego, continuará el *engine* de la versión anterior; es decir, podrás elegir entre distintas técnicas para pelear, pero esta vez el cambio será mucho más dinámico. En cuanto a los escenarios, te podemos decir que ahora son interactivos, por lo que podrás arrojar a tus oponentes a través de ventanas y continuar el encuentro en otra parte del escenario.

Golden Eye, posible *remake*

Todos sabíamos que Electronic Arts se encontraba trabajando en un juego basado en el agente secreto más popular del mundo: James Bond, pero lo que nadie se imaginaba es que dicho título sería un *remake* del Golden Eye 007, que hiciera su aparición hace ya siete años en el Nintendo 64. La gran N, fiel a su costumbre, se ha mantenido en silencio respecto a dicha adaptación, pero EA ha hecho ya algunas declaraciones de lo que contendrá el juego, de entre las cuales destacan el juego en LAN, el cual soportará entre 8 y 16 jugadores. Si recuerdas, Golden Eye 007 para Nintendo 64 ganó el premio al mejor juego del año, además de múltiples distinciones por su extraordinario *multiplayer*. Esperemos que Electronic Arts realice una buena adaptación para el DS, utilizando de una manera inteligente la pantalla extra.

Lo mejor de todo es que las nuevas generaciones de jugadores podrán conocer toda una joya del mundo de los videojuegos que, por cierto, en su versión original fue hecha por Rare.

Nintendo, al servicio de la comunidad

Los videojuegos han sido blanco de muchas críticas a lo largo de los años, pero nunca se ha demostrado que los cargos de que se les intenta acusar sean ciertos; al contrario, se ha demostrado que la mente se agiliza de una manera increíble al jugar videojuegos, dejándonos listos para resolver fácilmente problemas que se nos pueden presentar en la escuela o en el trabajo.

Lo anterior, gracias a que al jugar utilizamos ambas manos y nuestros dos hemisferios del cerebro siempre se encuentran "trabajando". Un ejemplo de ello es que en Israel, a los pacientes que actualmente se han sometido a operaciones en los ojos se les "receta" jugar Super Monkey Ball como parte de su rehabilitación. La dinámica que se muestra en este título de GameCube sirve para que el ojo recupere su movimiento normal y ha dado grandes resultados, ya que las personas que siguen este tratamiento se recuperan más rápido que los que no lo hacen.

Con esto queda demostrado que los videojuegos sirven para algo más que divertirnos.

Mario Party 6 con micrófono

Hace un par de meses te comentamos que Nintendo tenía planeado lanzar un periférico para agilizar el juego en Mario Party 6, en esa ocasión todo apuntaba a que se trataba de una cámara de captura de movimiento. Bien, por fin se reveló el misterioso periférico, se trata de un micrófono mediante el cual se planea hacer el juego más accesible para los usuarios y, a la vez, atraer a personas que en su vida habían jugado. Por ejemplo, dentro de algunos minijuegos podrás dar instrucciones para que tu personaje salte o corra. Además, el título contará con 75 minijuegos nuevos, de los cuales la gran mayoría se jugarán mediante el micrófono y los restantes con el estilo tradicional. Mario Party 6 contará con seis nuevos tableros, pero en esta ocasión podrás elegir si los juegas de noche o de día, lo que obviamente influirá en el desarrollo del juego, ya que hasta los minijuegos variarán de acuerdo al horario.

Sin lugar a dudas, Mario Party 6 se volverá indispensable en las reuniones con los amigos.

Oficial, Dragon Ball Z Budokai 2 al GameCube

Hace un año salió a la venta Dragon Ball Z Budokai, título que de inmediato se colocó dentro de los más vendidos para la consola, y esto no se debe sólo por el nombre en la portada, sino a que se trataba de un sistema de juego renovado que iba muy de acuerdo con la época. Tiempo después se anunció la secuela, la cual, de una manera muy extraña, se canceló. Los juegos para Game boy sí salieron, y precisamente gracias al éxito de estos últimos Atari ha decidido retomar el proyecto para Cubo, y en los próximos meses podremos disfrutar de un gran juego de pelea. La historia que se representará será la última de la serie "Z"; es decir, la etapa "Boo". La compañía también dejó ver sus intenciones de lanzar un tercer título, pero éste se basaría en las Ovas de la animación.

TUS PREGUNTAS A: MARIO

Faltan pocos días para que tengas en tus manos el nuevo Nintendo DS, el sistema portátil tan esperado ques aprovechará las ventajas de la conexión inalámbrica para llevarte a vivir nuevas experiencias. Sé que tendrás muchas dudas del sistema y los juegos, así que aquí estaré esperándolas para responderte de inmediato. Mientras tanto, ¡demos seguimiento a tus dudas del mes!

Mario

¡Kamehameha!

Hola, Mario. ¿Cómo estás? Fíjate que leí en internet que siempre sí van a sacar el juego Dragon Ball Z: Budokai para el Nintendo GameCube, ¿será cierto o es otro mito como muchos otros?

Jorge Cárdenas
Tampico, Tamaulipas.

Dicen que más vale tarde que nunca, pero en ocasiones ese dicho ya no es tan acertado. Efectivamente, Atari anunció que lanzará la secuela de Budokai –aunque la mayoría preferiríamos la tercera entrega–, pero no ha mencionado una fecha en específico. Lo interesante es que vendrá a incrementar la poca lista de títulos de peleas para el GCN, ofreciéndonos acción con los personajes más importantes de la serie creada por Akira Toriyama.

Accesorios para Game Boy Advance

En una plaza comercial me encontré un aditamento para el Game Boy Advance que supuestamente podía convertirlo en una cámara digital, ¿es oficial? ¿Sería como la Game Boy Camera de hace ya unos años atrás, pero a color?

José E. García Rojas
Vía correo electrónico

Recientemente han salido muchos accesorios para el Game Boy Advance, pero

Goku y sus amigos regresan por más acción al GameCube. ¿Estás listo para el combate?

desafortunadamente la mayoría no son oficiales, este es el caso de la cámara que mencionas. Para que te des una idea, es como un cartucho de GBC –de esos que traían Rumble Pak como Perfect Dark– que te permite tomar fotos a color a una calidad baja (640x480) y almacenarlas dentro de la memoria del cartucho o descargarlas a tu PC vía el cable USB. Un punto en contra es que no se incluye un *software* para hacer fotomontajes como ocurrió en la Game Boy Camera, que te permitía estampar imagenes a la foto.

¿Cuál es el verdadero nombre de Mario Bros?, ¿se le conocía antes de otra manera? Me enteré que hicieron esa pregunta en el evento de Latingamer que hubo en Guadalajara.

Israel Olivares Guzmán
Guadalajara, Jalisco

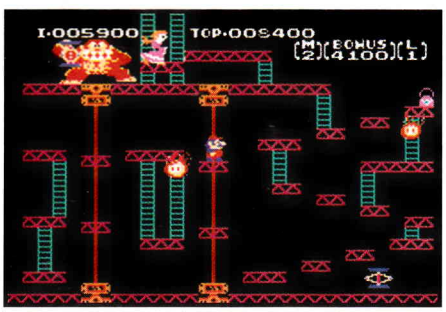
A Mario se le conoció primero como Jumpman —¿será por su habilidad saltando barriles?—, un carpintero quien debe rescatar a su novia (Pauline) de las garras de un malvado gorila, así era en la arcadia "Donkey Kong" que saliera allá en la década de los 80 (seguramente no habías nacido, pero tus padres se gastaban allí sus domingos). Foto: Donkey

Pequeño error de programación

¡Hola, Mario! El juego FIFA 2004 para Nintendo GameCube, ¿sólo viene en idioma inglés? y si es así, ¿cómo puedo cambiarlo?

Mauricio Duarte
Vía correo electrónico

Curiosamente, en las opciones del juego se puede apreciar una modalidad en español, pero creo que a los programadores se les olvidó activarla para la versión de GCN, porque aunque lo intentes, no estará disponible. Ahora no queda más que esperar y ver si para 2005 no cometen el mismo error.



Aquí te presentamos una imagen de las primeras aventuras de nuestro héroe bigotón; estamos seguros de que te traerá felices recuerdos.

Metal Gear Solid: The Twin Snakes

En el juego Metal Gear Solid: The Twin Snakes, en la tercera etapa "Hangar tank" —en la parte en que uno se encuentra en el ducto de ventilación— hay varias escotillas y necesito saber cómo puedo abrirlas.

Fernando Oliva
Chile

Como todo juego, Metal Gear Solid lleva un lineamiento de adónde ir y por dónde llegar, en el caso de los ductos que mencionas, podrás ver múltiples escotillas, pero no todas se pueden abrir —algunas nada más te sirven para observar ciertas partes del nivel o ver a los guardias en acción—. Presiona el botón de acción cerca de cada escotilla y si no pasa nada, busca otro camino para continuar tu misión.

LA PREGUNTA DEL MES

El gran cambio de Conker

¡Hola, amigos de Club Nintendo! ¿Existe otro juego de Conker además de Conker's Bad Fur Day para N64?, escuche que salió uno antes llamado Conker's Quest o Twelve Tales: Conker 64, así que respóndanme por favor.

Raúl Anaya García
Vía correo electrónico

Antes de la versión final con la ardilla beoda que todos conocemos, existió un concepto tan aburrido como ver crecer el pasto; allí, Conker era un bonachón, amigable y servicial... en fin, un juego realmente malo y sin futuro que llevaba por nombre Twelve Tales: Conker 64. Sin embargo, Rare mostró después un cambio radical con Bad Fur Day –justo como cuando Michael Jackson cambió su tono de piel– con un enfoque totalmente irreverente, sarcástico y por demás entretenido que tanto nos agrada.

Conker's Poket Tales (Game Boy Color, 1999) fue el primer título sobre las aventuras de Conker, a diferencia de **Bad Fur Day**, aquí vemos a una ardilla más amistosa y menos sarcástica.

¿Y el bonus..?

¡Qué tal, Mario! ¿Cómo estás? En el Juego de Medal of Honor: Frontline para Nintendo GameCube, hay unos bonus secretos; yo terminé el juego (con todas las medallas de oro), pero no obtuve nada adicional. ¿Me podrías decir cómo activarlos?

Olivier Manuel
Vía correo electrónico

Tu problema se puede solucionar fácilmente con el *password*: BALLOWAX. Éste te dará todos los bonus y medallas de oro existentes en el juego. Si quieres más códigos, checa nuestras ediciones anteriores en la sección S.O.S. ¡Suerte en tu batalla!

¡Personajes de MK V!

¿Cómo le hago para jugar con los personajes ocultos en Mortal Kombat Deadly Alliance para GameCube? ¿No hay forma de poder jugar con el control stick en lugar de jugar con la cruz?

Sergio Anuar Abad Martínez
Vía correo electrónico

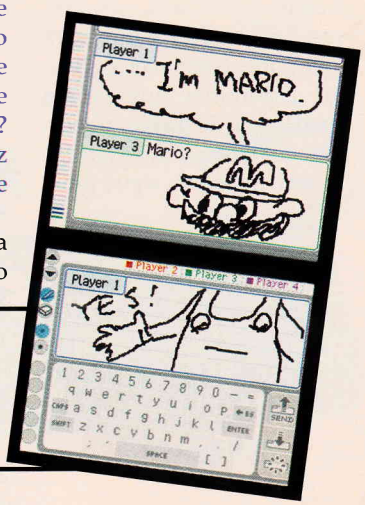
Monedas... necesitarás muchas monedas de todo tipo o color para gastarlas en los ataúdes y descubrir a los personajes ocultos del juego. Para que no te desesperes al buscar el lugar correcto, a continuación te diré los datos precisos: Cyrax (CN), Drahmin (UR), Frost (IV), Hsu Hao (MW), Jax (SA), Kitana (TI), Radien (XG), Reptile (LL). Y por último, no, no es posible jugar con el 3D stick, pero para el tipo de juego es indudablemente más cómodo el *pad* ordinario.

Sácale todo el provecho posible a Mortal Kombat Deadly Alliance, porque ya está en camino la siguiente edición para el Nintendo GameCube.

¡Hola, Mario! Mi pregunta es sobre el Nintendo DS, ¿cuál es la fecha oficial de su lanzamiento? ¿Tendrá algún tipo de compatibilidad con los juegos del GCN o con los del GBA? En otro tema, tengo un amigo que odia los títulos de Resident Evil sólo porque dice que no son una serie y que cada juego es igual, yo trato de explicarle, pero él sigue diciendo lo mismo. ¿Cómo se lo explico para que entienda?

Rafael Martínez Galaz
Santiago, Chile

Todo está preparado para este 21 de noviembre –salvo que Nintendo diga lo contrario–, lo extraño es que a escasos días del estreno son pocos los títulos confirmados para esas fechas, algunos de ellos son: Asphalt GT y Rayman 3 por parte de Ubi-Soft, y Puyo Pop Fever de Sega. Como hemos dicho anteriormente, no hay compatibilidad con GameCube, pero sí con el GBA, así que mientras esperas la oleada de juegos para el DS, podrás divertirte con los clásicos del Advance. Y por lo de tu amigo... se me hace que cuando jugó Resident Evil lo eliminó el primer zombi y desde entonces ya no quiere saber del tema, pero bueno; efectivamente, es una saga que inició en 1996 y sigue vigente hasta la fecha (con películas, libros, juegos, etc.). Dile que los juegue, sólo así podrá hacerse un buen criterio sobre el tema.



Por si fuera poco, el juego Picto Chat vendrá incluido como *software* ordinario del Nintendo DS ¿Genial, no?

Mario, tengo una duda de Pokémon, ¿cómo puedo obtener al Pokémon llamado Deoxys? Un amigo lo tiene y ¡se ve sorprendente!

Kid Video
México, D.F.

Deoxys es un Pokémon síquico, resultado del ADN de un virus espacial que sufrió una mutación al ser expuesto a un rayo láser. Lo puedes activar con el Game Shark o buscarlo en la "Island 9", en Pokémon RedFire/LeafGreen.

Rumores del nuevo Soul Calibur

Hola a todos los fans de Nintendo. Quisiera saber si es cierto que saldrá un nuevo juego llamado Soul Calibur III para Nintendo GameCube. ¿Qué tan cierto es?

Diego de Jesús Contreras
Morelia, Michoacán.

Aunque todavía no hay nada confirmado al 100%, ya se habla sobre un nuevo episodio en la saga de Soul Calibur, supuestamente para el GameCube, pero no se ha comentado sobre fechas, personajes o historia. ¿Saldrá nuevamente Link o ingresará algún otro personaje exclusivo? Esperamos que pronto Namco nos dé bien la noticia para comentarla abiertamente, pero mientras, sigue practicando con SCII, que por cierto es uno de los mejores títulos de pelea para el GCN. Por cierto, se ha rumorado que Namco lanzará una adaptación del primer Soul Calibur (que saliera para Dreamcast) en el Nintendo DS, sin duda sería una buena opción para los fans de los juegos de peleas portátiles.

Modo multiplayer en Pokémon FireRed

Mario, tengo una duda: ¿para jugar dos jugadores en Pokémon FireRed con el *wireless adapter*, es necesario que cada jugador tenga su propio cartucho o basta con uno sólo?, y otra pregunta, ¿cuándo saldrá la edición limitada del GBA SP estilo SNES?

Marcial A. Rivera Medrano
Vía correo electrónico

Como Pokémon es un juego bastante completo que permite personalizar a los pequeños monstruos, es necesario que cada jugador tenga su propio cartucho –además de su propio *wireless adapter*–, ya que así se reconocen las estadísticas, personajes, poderes y demás detalles del entrenador.

Logra las máximas estadísticas para tus Pokémon y enfréntalos en la arena tridimensional de Pokémon Colosseum.

Más sobre Harry Potter

Hola Mario, me gusta mucho tu sección. Tengo dos preguntas: en el juego Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, ¿cómo hago para conseguir las alas de hadas para la clase de pociones?, y la segunda: ¿se pueden pasar Pokémon de la versión **FireRed** y **LeafGreen** a la versión Sapphire?

Carlos Luis Fragachan
Vía correo electrónico

Gracias por el comentario, Carlos. Con respecto a tu primera pregunta, cuando encuentres a las hadas, atácalas con Flipendo para derribarlas y después usa Glacius para tomar sus alas, ¿sencillo, no? Y pasando de Hogwarths al mundo Pokémon, ¡Sí! Las nuevas versiones LeafGreen y FireRed son plenamente compatibles con Ruby y Sapphire, así que ve planeando tus estrategias porque las batallas se pondrán más ardientes que nunca, incluso en Pokémon Colosseum.

Oye, Mario, con el lanzamiento del Nintendo DS a finales de año, ¿seguirán produciendo títulos para el Game Boy Advance o los licenciatarios se enfocarán única y exclusivamente a programar para el DS?

Román Juárez
Veracruz, Veracruz.

El que salga un producto nuevo no significa que las compañías se olviden de los sistemas ya ubicados en el mercado; en el caso del GBA, se seguirán estrenando juegos cuando el Nintendo DS esté disponible, por ejemplo, el nuevo **The Legend of Zelda: The Minish Cap**, **Mario Party Advance**, **Metal Slug**, **Final Fantasy I & II** y otros tantos más, así que no te preocupes, ¡todavía hay vida para el Game Boy Advance SP!

Las cartas y correos electrónicos que aparecen en estas páginas han sido editadas de su formato original, para su mejor lectura.

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, Piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
C.P. 01210 México, D.F.
www.clubnintendomx.com

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería), necesitas hacerlos en el sobre directamente. Haz tu mayor esfuerzo para que tu dibujo gane el reconocimiento del mejor del mes. También puedes escribirnos por correo electrónico a: clubnin@clubnintendomx.com, o a través de nuestra página de internet: www.clubnintendomx.com.

Arte en sobre:
1 Fernando Contreras, México, D.F.
2 Alexander, México, D.F.
3 J. Luis Hernández, Veracruz, México.
4 Martín Sánchez, Puebla, México.
5 Alejandra Jiménez, Chiapas, México.
6 Eduardo Moreno, México, D.F.
7 Mariana Muñoz, México, D.F.
8 Andrés Cardona, Guatemala.

¿Y el rombo?

A partir de este número, aquí encontrarás el rombo escondido en la portada del mes anterior.

TODO EL SABOR DE LA PIZZA DONDE QUIERAS Y CUANDO QUIERAS

Cheetos®

MINI-PIZZA *

¡¡ARRIESGADO QUESO Y MÁS QUE ESO!!

*SOLICITUD DE REGISTRO EN TRÁMITE

Sabritas®

CHESTER CHEETOS®

COME BIEN

Centro de ENTRENAMIENTO

Hola, entrenadores. ¿Cómo están? Ha pasado un buen rato desde la última vez que nos saludamos, pero dicen que de lo bueno, poco, ¿no? Ya en serio, he recibido bastantes preguntas por correo normal y electrónico acerca de muchos temas de las versiones **Ruby** y **Sapphire**, pero indudablemente, las incógnitas más concurridas son relacionadas a cómo evolucionar a los Pokémon. Sé que algunos ya se saben todo esto, pero es mi deber auxiliar a los entrenadores que quieren saber más, así que aquí están las diversas formas de evolución en Pokémon R/S.

Evolución por nivel

Este tipo de cambio se suscita cuando el Pokémon alcanza cierto nivel. Esta es la más común de las formas en las que los Pokémon evolucionan y se obtiene al ganar batallas, con las cuales los monstruos adquieren experiencia y suben de nivel. También puedes subirlos de nivel con items, pero es menos recomendable.

Evolución por belleza

Otra manera de evolucionar a un Pokémon vanidoso conocido como **Feebass**, es cuando alcanzas cierto grado de belleza, así que debes ayudarlo con los **Pokéblocks**.

Evolución por lugar libre

Tendrás un nuevo Pokémon si tienes a cinco o menos integrantes en tu equipo. Este tipo de evolución se aplica solamente a **Shedinja**.

Evolución por felicidad

Ciertos Pokémon requieren de ser muy felices y apegados a su entrenador para poder sufrir la metamorfosis. Debes tener en tu equipo mucho tiempo a un Pokémon y cuidarlo para que evolucione; tal es el caso de **Crobat**.

Evolución por día y noche

Existen algunos tipos raros de Pokémon que evolucionan de distintas formas, dependiendo de la hora del día en la que se lleve a cabo el cambio, como por ejemplo, **Wurmple**.

Evolución por intercambio

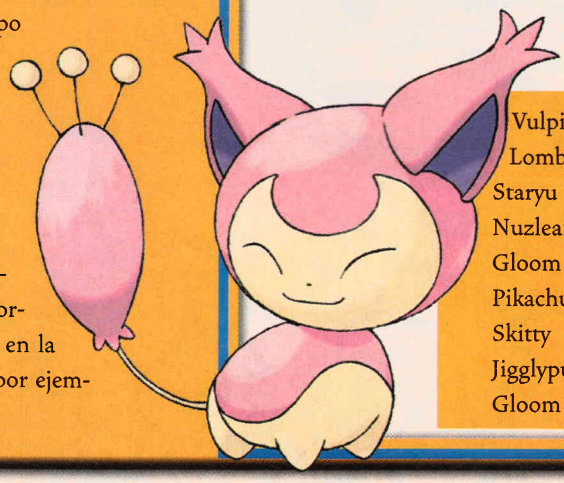
Ciertos monstruos de bolsillo como **Kadabra** o **Graveler** evolucionan únicamente cuando son intercambiados con otro entrenador; claro está que hay que pedirlo de regreso para tenerlo en tu **Pokédex**.

Evolución por intercambio + item

Hay todavía un requisito más para llevar a cabo una evolución con otro tipo de Pokémon; éstos requieren sostener un ítem específico para que, al ser cambiados, evolucionen automáticamente; tal es el caso de **Gorebyss** y **Huntail**.

Evolución por medio de piedras

Al ser expuestos a algunos tipos de minerales, ciertos Pokémon tienden a evolucionar automáticamente. Un ejemplo de esta evolución es **Vulpix**, quien cambiará si usas una **Fire Stone**. El lado malo de este modo es que los Pokémon ya no pueden aprender movimientos naturalmente; claro que hay sus excepciones como **Eevee**.



Estos son algunos Pokémon que evolucionan con piedras:

Vulpix	Ninetales	Fire Stone
Lombre	Ludicolo	Water Stone
Staryu	Starmie	Water Stone
Nuzleaf	Shiftry	Leaf Stone
Gloom	Gloom	Leaf Stone
Pikachu	Raichu	Thunder Stone
Skitty	Delcatty	Moon Stone
Jigglypuff	Wigglytuff	Moon Stone
Gloom	Bellosom	Sun Stone

Feebas

Otra duda muy común es sobre cómo obtener a este escurridizo Pokémon. Bueno, además de que alguien puede pasártelo, si quieres capturarlo tú mismo deberás dirigirte a la Ruta 119. El problema es que **Feebas** aparece solamente en seis de aproximadamente 400 cuadros y los lugares en que aparece se "resetean" al azar. Procura empezar de la esquina inferior izquierda y avanzar en ese sentido hacia la derecha y luego arriba para repetir la secuencia; de esta manera puedes incrementar las posibilidades de capturar a este molesto Pokémon.

Ya que tienes a este pez latoso, seguramente querrás evolucionarlo. Entonces deberás darle Blue o Indigo Pokéblocks para elevar su nivel de belleza a 170. Dale solamente los de mejor calidad; recuerda que no puede comer más de 12 **Pokéblocks**.

Deoxys

El poderoso Pokémon **Deoxys** es muy difícil de conseguir. Se regaló en eventos en Estados Unidos y sólo lo consiguieron los que tuvieron la oportunidad de ir. Para los que nos quedamos en casa, tenemos una oportunidad más: las versiones **FireRed** y **LeafGreen**; sé que todos están ansiosos de saber cómo obtener a este poderoso Pokémon, pero este asunto lo hablaré en futuras entregas del Centro de Entrenamiento, así que no te lo pierdas.

Rumores

Otra de las preguntas más frecuentes de los lectores es acerca de una nueva versión estilo Yellow o Crystal, con las llamadas **Ruby** y **Sapphire**, o bien, un *remake* de la Yellow al estilo de **FireRed** y **LeafGreen**. Déjenme decirles que yo no he sabido de ninguna noticia oficial que haya comenzado este rumor. Es muy fácil especular acerca de nuevas versiones que nos gustaría ver o lo que nos comentan nuestros amigos; pero nada de esto es cierto. Muchos comentarios se originan en los foros de Internet, en los que cualquiera puede entrar y decir "yo lo vi". Les recomiendo que no crean todo lo que se diga en páginas "psyduck", pues muchos se van con la finta y creen en imágenes alteradas. ¿Recuerdan cómo se pensaba que había decenas de personajes ocultos en Super Smash Bros. Melee, por una imagen falsa? ¡Hasta Neo de Matrix estaba disponible! Esta es una muestra más de lo que se puede hacer con un poco de tiempo y una herramienta gráfica en cualquier computadora; no te dejes engañar, no creas todo lo que veas en la red.

El entrenamiento hace al Maestro Pokémon

Esto es todo por este mes. Recuerda que debes entrenar a tu Pokémon e intentar muchas combinaciones de equipos para que conozcas más acerca de los Pokémon y sus habilidades. Muy pronto estaré hablando acerca de más cosas de interés para los entrenadores, así que si tienes alguna duda, escríbeme por correo electrónico a panteon@clubnintendomx.com con el *subject* o asunto Centro de Entrenamiento. Y por correo ordinario a:

Revista Club Nintendo
Sección: Centro de Entrenamiento
Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, piso 2,
Col. Santa Fe,
Delegación Álvaro Obregón,
C.P. 01210, México D.F.

Atrapa toda la diversión

CLUB NINTENDO

25% de descuento

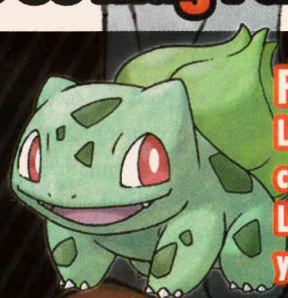
¡Suscríbete hoy mismo!
Y por sólo **$198.00**
recibe 12 ejemplares.
Precio normal $264.00

© 2004 Pokémon. © 1995-2004 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc.
© Nintendo 2004

- Entérate de las noticias más relevantes
- Cuenta con los tips y los más completos Nintensivos
- La opinión de nuestros expertos y las respuestas a tus preguntas
- Mes a mes, recibe nuestra revista sin riesgo de perderte un solo número

¡Suscribirse es muy fácil!

Por teléfono
Llama al 54 47 41 11
Del interior,
marca sin costo
al 01 800 849 99 70

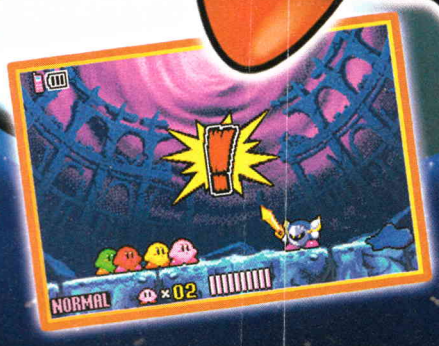


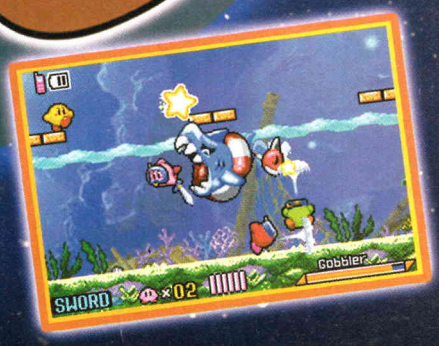
Por fax
Llena la tarjeta adjunta
con tus datos completos.
Llama al 52 61 27 99
y envíala

Oferta exclusiva para no suscriptores. Precio válido hasta el 30 de noviembre de 2004. Únicamente para la República Mexicana.

¡UNO PARA TODOS Y TODOS PARA KIRBY!

Kirby™ & The AMAZING MIRROR





El Mirror World ha sido invadido por una sombra siniestra, ¡Kirby tiene que salvar el día! ¡Afortunadamente, no lo hará solo! Ha sido dividido en cuatro Kirbys de diferente color, y con su teléfono celular ¡puede llamar a sus coloridos clones para que lo ayuden!

GAME BOY® ADVANCE

© 2004 HAL Laboratory, Inc./Nintendo. Desarrollado por Flagship. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo.

© Nintendo 2004

CLUB 13/11

POKÉMON

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

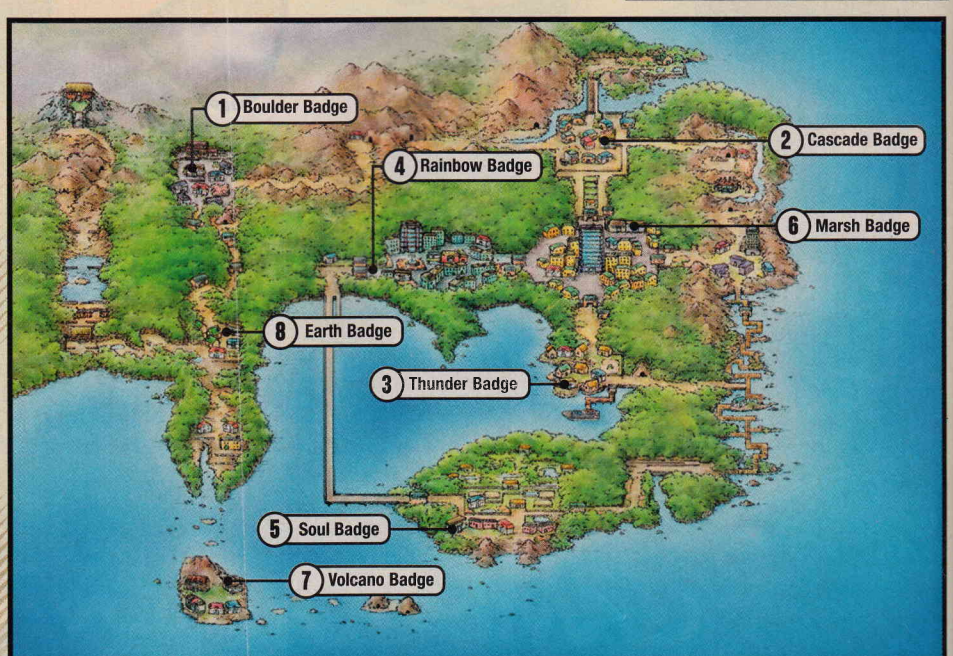
FIRERED VERSION LEAFGREEN VERSION

¡Es el amanecer de una nueva era Pokémon! Experimenta Kanto como nunca antes, con excitantes lugares nuevos, aventuras y movimientos.

©2004 Pokémon. ©1995-2004 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.

Una Gym Badge, ¡faltan siete!

En la ocasión anterior te presentamos las estrategias de Pokémon FireRed y LeafGreen, viajamos de Pallet Town a Pewter City, donde derrotamos a Brock para ganar la primera Gym Badge, y atravesamos Mt. Moon. Ahora reanudaremos la jornada camino a Cerulean City. Recorreremos Kanto en busca de las siete Gym Badges y nos prepararemos para retar a la Elite Four. ¡Estos tips rápidos te revelarán los secretos para vencer a los Gym Leaders, encontrar cosas útiles y más!



De Mt. Moon a Cerulean City

Aprende los dos Mega Moves

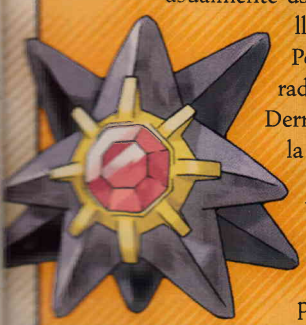
Al final de la guía pasada obtuviste uno de los dos fósiles que estaban dentro de Mt. Moon y conociste a los dos Black Belt Trainers en la Ruta 4. Cuando hables con ellos, puedes elegir a uno de tus Pokémon para que aprenda Mega Punch y al otro para aprender Mega Kick. Después de que ambos Pokémon sepan los movimientos, prosigue a Cerulean City.

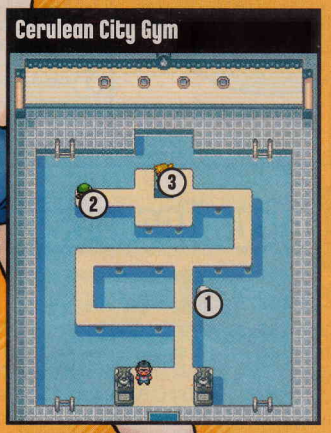
Charla con los residentes de Cerulean

La gente que habita Cerulean City tiene mucho que decir; habla con ellos para que te enteres que hay un Pokémaniac llamado Bill. Platica con el hombre en la casa junto al Pokémon Center. Él te pedirá que cambies un Poliwhirl por su Jinx; puedes hacer trato con él después de que obtengas la Super Rod y captures un Poliwhirl. También, habla con el Powder Trader en la casa al norte del Pokémon Center para obtener el Berry Pouch y el Powder Jar, que necesitarás para jugar el juego Berry Crush en cada Direct Conrner. La policía te bloqueará la casa en la parte noreste del pueblo hasta que hayas derrotado a Misty y obtenido el S.S. Ticket de Bill. Prepárate para combatir y entra en el Cerulean Gym.

Cerulean City Gym: Misty

Misty, una talentosa entrenadora que ama nadar y combatir con sus Pokémon es quien rige el Cerulean City Gym. Ella y los demás Gym Trainers se especializan en Pokémon tipo Water. Pon al menos un Pokémon tipo Grass o Electric en tu equipo antes de retar a los entrenadores de Cerulean City. Pikachu (que puedes capturar en Viridian Forest) y Bulbasaur son buenas opciones. Misty usualmente usa una Super Potion para llenar el HP de uno de sus Pokémon, así que ven preparado con un par de pociones. Derrota a Misty para que ganes la Cascade Badge que te permitirá usar el Cut fuera de la batalla y controlar a Pokémon de nivel 30. También conseguirás la TM 03 (Water Pulse), un poderoso ataque que tiene 20 por ciento de confusión.





Entrenadores

1. **Swimmer Luis:** Horsea WTR Nv16 / Shellder WTR Nv16
2. **Picnicker Diana:** Golden WTR Nv19
3. **Leader Misty:** Staryu WTR Nv18 / Starmie WTR PSY Nv21

Jornada a Vermilion City

Rivalidad amistosa

Después de que consigas la Cascade Badge, sal de Cerulean City por la entrada norte. Cuando estés fuera del pueblo, tu rival aparecerá y te retará a una batalla. Derrótalo para que obtengas el Fame Checker, un aparato que graba la información de la gente más famosa de Kanto.

Muchas peleas con entrenadores

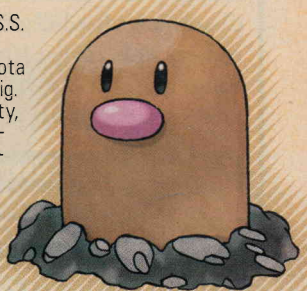
Al norte de Cerulean City, el puente de la Ruta 24 está alineado por seis entrenadores que tendrás que enfrentar. Derrótalos para ganar una valiosa Nugget. Viaja al este a la Ruta 25 y pelea con más entrenadores hasta la casa de Bill.

Un experimento fallido

Bill estaba experimentando con una de sus nuevas invenciones y accidentalmente se convirtió en un Pokémon. Una vez que Bill entre a su máquina de nuevo, párate frente a su computadora y presiona A, él regresará a su forma original y te dará el S.S. Ticket para agradecerte. El boleto te permitirá subir al S.S. Anne en el muelle de Cerulean City.

Team Rocket Roba

Después de que venzas a Misty y obtengas el S.S. Ticket, entra en la casa que está al noreste de Cerulean City . Atraviésala hasta el patio. Derrota al Team Rocket Grunt para obtener la TM28 *Dig. Termina los asuntos que tengas en Cerulean City, como comprar cosas para el camino en el Pokémart, y sal de la ciudad por el camino de la derecha de la casa robada. Camina al sur por la Ruta 5 y aprovecha la oportunidad de dejar a uno de tus Pokémon en el Day Care.

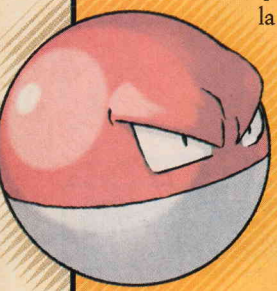


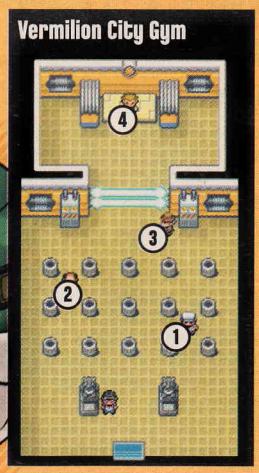
Aventuras en mar y tierra

Entra en el edificio de la esquina sureste de la Ruta 5 y sigue el Underground Passage a la Ruta 6. Enfrenta a los entrenadores de la Ruta 6 y procede al sur a Vermilion City. Necesitarás hablar con la chica en el Pokémon Center para obtener el Vs. Seeker, con el hombre en la casa oeste del Pokémon Center para que te dé la Old Rod y con el líder del Pokémon Fan Club para recibir el Bike Voucher. Cambia el Voucher por una bicicleta en Cerulean Bike Shop y sube al S.S. Anne. Pelea con tu rival y con los demás entrenadores, habla con el capitán enfermizo para obtener la HM01 *Cut y regresa a Vermilion City. Enséñale Cut a uno de tus Pokémon y úsa el movimiento en el árbol que bloquea el Vermilion City Gym.

Vermilion City Gym: Lt. Surge

El Lt. Surge y sus seguidores del gimnasio son maestros de los Pokémon tipo Electric. Usa un par de Pokémon tipo Ground y Rock en tu equipo antes de enfrentarlos. Los ataques como el Rock Throw y el Magnitude de Geodude son muy efectivos. Trae varios Paralyze Heals. Después de vencer a los tres entrenadores, debes buscar en los botes de basura los *switches* que desactivan el campo eléctrico que bloquea al Lt. Surge. Derrota al teniente para conseguir la Thunder Badge, que incrementa la velocidad de todos tus Pokémon y te permite usar Fly fuera de la batalla. El teniente también te dará la Tm 34 *Shock Wave, un poderoso ataque eléctrico.





Entrenadores de Vermilion City Gym

1. **Sailor Dwayne:** Pikachu ELC Nv21 (x2)
2. **Engineer Baily:** Voltorb ELC Nv21 / Magnemite ELC STL Nv21
3. **Gentleman Tucker:** Pikachu ELC Nv23
4. **Leader Lt. Surge:** Voltorb ELC Nv21 / Pikachu ELC Nv18 / Raichu ELC Nv24

En camino a Celadon City

El reino de los Digletts

Ve al este de Vermilion City por la Ruta 11 y pasa la Diglett's Cave, pelea con los entrenadores y habla con el asistente del Prof. Oak, él te dará el Itemfinder. Viaja al norte por Diglett's Cave y habla con otro asistente de Oak para que te dé la HM 05 (Flash). Continúa al norte por Pewter City y usa el Cut en el árbol al noreste del pueblo. Entra al Pewter Museumof Science por el ala este y habla con el hombre que está adentro para que te permita pasar y obtener el Old Amber.

Atraviesa el Rock Tunnel

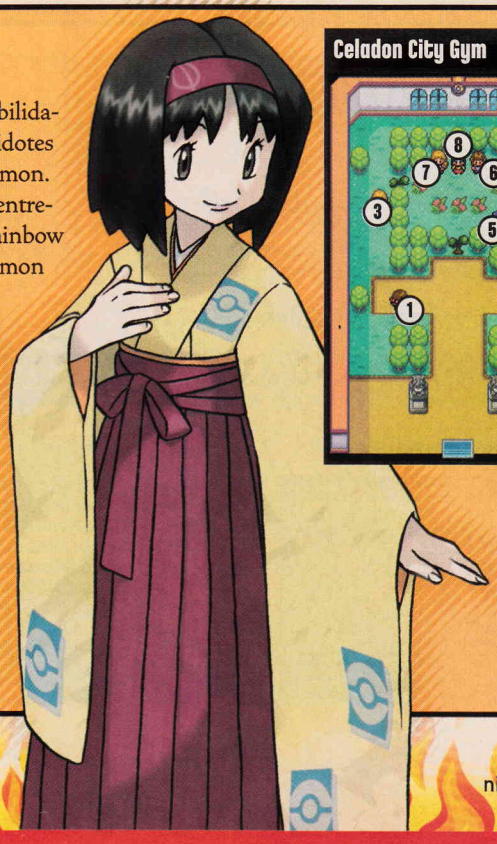
Regresa a Cerulean City y camina al este por la Ruta 9, usa el Cut en el árbol y continúa al sur de la Ruta 9. Entra al Rock Tunnel y usa Flash para que puedas ver tu camino al otro lado. Viaja al sur por la Ruta 10 y aventúrate al oeste, pasa Lavender Town y Saffron City para llegar a Celadon City.

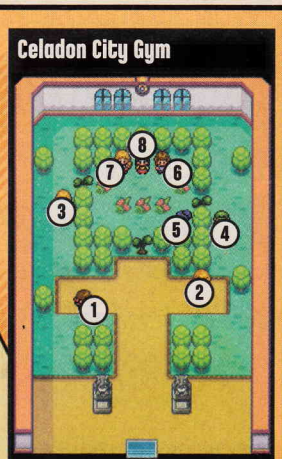
Tu propio Eevee

Entra en la Celadon Mansion y habla con la anciana para que obtengas el Tea. Sal de la mansión, camina alrededor de ella y entra de nuevo por la entrada trasera que está oculta. Sube las escaleras y habla con el sujeto del techo para que te dé un Eevee. Sal de Celadon mansion y dirígete a Celadon Gym para pelear.

Celadon City Gym: Erika

Las entrenadoras de Celadon Gym son conocidas por sus formidables habilidades con los Pokémon de los tipos Grass y Grass-Poison. Trae muchos Antidotes contigo y usa Pokémon tipo Psychic, Fire o Bug para dominar a sus Pokémon. Charmander, Beedrill y Kadabra son excelentes contra los Pokémon de las entrenadoras del Celadon Gym. Una vez que derrotes a Erika, ganarás la Rainbow Badge que te permitirá usar Strenght fuera de la batalla y que los Pokémon nivel 50 te obedezcan; también obtendrás la TM 19 (Giga Drain).





Entrenadoras de Celadon City Gym

1. **Lass Kay:** Bellsprout GRS PSN Nv23 / Weepinbell GRS PSN Nv23
2. **Beauty Bridget:** Oddish GRS PSN Nv21 (x2) / Bellsprout GRS PSN Nv21 (x2)
3. **Beauty Tamia:** Bellsprout GRS PSN Nv24 (x2)
4. **Picnicker Tina:** Bulbasaur GRS PSN Nv24 / Ivysaur GRS PSN Nv24
5. **Cooltrainer Mary:** Bellsprout GRS PSN Nv22 / Oddish GRS PSN Nv22 / Weepinbell GRS PSN Nv22 / Gloom GRS PSN Nv22 / Ivysaur GRS PSN Nv22
6. **Lass Lisa:** Oddish GRS PSN Nv23 / Gloom GRS PSN Nv23
7. **Beauty Lori:** Exeggcute GRS PSY Nv24
8. **Leader Erika:** Victreebel GRS PSN Nv29 / Tangela GRS Nv24 / Vileplume GRS PSN Nv29

Lavender Town y Saffron City, luego a Fuchsia City

Tómate un descanso en la Game Corner

Entra en el restaurant en el área sur de Celadon y habla con el hombre sentado hasta atrás para obtener la Coin Case, la cual cambiará tu dinero por monedas para jugar en las máquinas de Game Corner. Hay más en este lugar de lo que puedes ver, busca detrás del póster en la pared para revelar un pasaje secreto.

Infíltrate en el escondite del Team Rocket

La Game Corner es una pantalla para las operaciones del Team Rocket. Entra en el escondite por las escaleras que aparecen en la esquina superior derecha del Game Corner. Pelea con los entrenadores y localiza la Lift Key en el piso B4, la necesitarás para llegar con Giovanni en el mismo piso. Derrota a este sujeto para que obtengas el Silph Scope, un útil *item*.

Lavender Town y la Pokémon Tower

De Celadon City, viaja al este por la Ruta 7 y dale el Tea al guardia para calmar su sed, él y los demás guardias te dejarán pasar por sus estaciones. Continúa al este a través de Saffron City hasta Lavender Town. Entra en la Pokémon Tower y pelea con tu rival y los entrenadores dentro. Derrota al fantasma de Marowak para alcanzar la cima de la torre. Ahora rescata a Mr. Fuji, él te dará la Poké Flute, el instrumento que tiene la habilidad de despertar Pokémon dormidos.

Libera a Silph Co. del Team Rocket

Regresa a Saffron City y derrota al Karate Master en el Fighting Dojo. Él te dará la oportunidad de elegir uno de dos Pokémon raros de tipo Fighting, Hitmolee y Hitmonchan. Entra en Silph Co. y obtén la Card Key en el quinto piso. Combate con tu rival y obtén a Lapras en el piso siete; ahora, derrota a Giovanni en el piso 11. El presidente de Silph Co. te dará la Master Ball.

Reta al gigante durmiente

Después de que hayas sacado al Team Rocket de Silph Co., puedes retar a Sabrina y a Koga, no importa el orden, pero te recomendamos ir con Koga primero. Sal de Saffron City y camina al oeste a través de Celadon City a la Ruta 16. Habla con el asistente de Oak si ya conseguiste al menos 40 tipos distintos de Pokémon, para que te dé la Amulet Coin. Habla con la chica en la casa al noroeste de la Guard Station para que recibas la HM02 (Fly). Usa la Poké Flute y atrapa a Snorlax.

Explora la Safari Zone

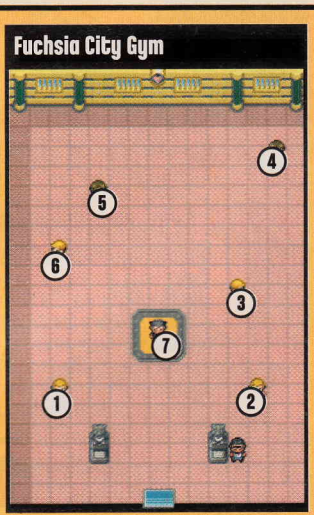
Viaja por el camino de bicicletas de la Ruta 17 y luego al este por la Ruta 18 a Fuchsia City. Habla con el hermano del Fisherman Guru para que obtengas la Good Rod, y con el Safari Zone Warden para que conozcas su dilema. Entra en la Safari Zone y llega a la casa secreta, ahí toma la HM 03 (Surf) y encuentra el Gold Teeth cerca de la casa. Regresa a Fuchsia City y dáselo al jardinero para tener la HM04.

Fuchsia City Gym: Koga

El Fuchsia City Gym es un laberinto de paredes invisibles. Koga y los demás entrenadores se especializan en los Pokémon tipo Psychic y Poison. Si traes al menos un Pokémon fuerte tipo Psychic y uno Ghost, la victoria será tuya. Derrota a Koga para que ganes la Soul Badge que eleva la defensa de todos tus Pokémon y te permite usar Surf fuera de la batalla. Koga te dará también la TM 06 (Toxic), un movimiento venenoso muy raro.

Entrenadores de Fuchsia City Gym

1. **Juggler Nate:** Drowzee PSY Nv34 / Kadabra PSY Nv34
2. **Juggler Kayden:** Hypno PSY Nv38
3. **Juggler Kirk:** Drowzee PSY Nv31 (x3) / Kadabra PSY Nv31
4. **Tamer Edgar:** Arbok PSN Nv33 (x2) / Sandslash GRD Nv33
5. **Tamer Phil:** Sandslash GRD Nv34 / Arbok PSN Nv34
6. **Juggler Shawn:** Drowzee PSY Nv34 / Hypno PSY Nv34
7. **Leader Koga:** Koffing PSN Nv37 (x2) / Muk PSN LV39 / Weezing PSN Nv43



Regresa a Saffron City

Un viaje por la costa

Sigue al este de Fuchsia City por la Ruta 15. Habla con el asistente del Prof. Oak en la Guard Statin; si ya tienes al menos 50 diferentes Pokémon capturados, te dará el Exp. Share. Continúa al este y luego al norte por las Rutas 15, 14, 13 y 12. Habla con el hermano del Fishing Guru en la Ruta 12 para obtener la Super Rod. Puedes también intercambiar un Magikarp por la Net Ball.

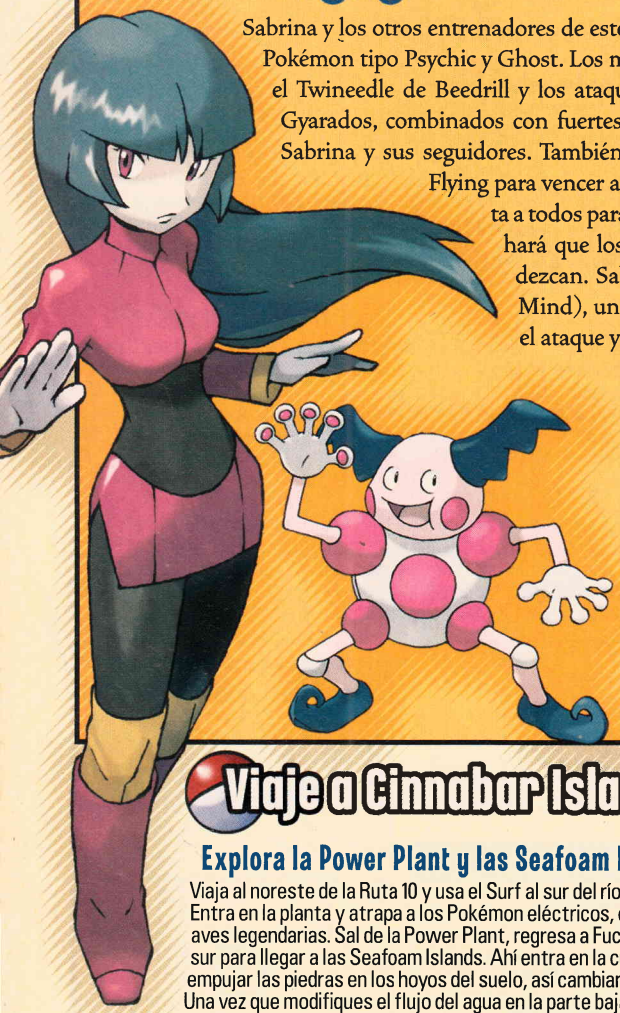
Toma la Ruta escénica

Usa la Poké Flute para despertar a otro Snorlax en la Ruta 12, ahora continúa al norte por el área de pesca. Sigue al norte a Lavender Town y al oeste a Saffron City.

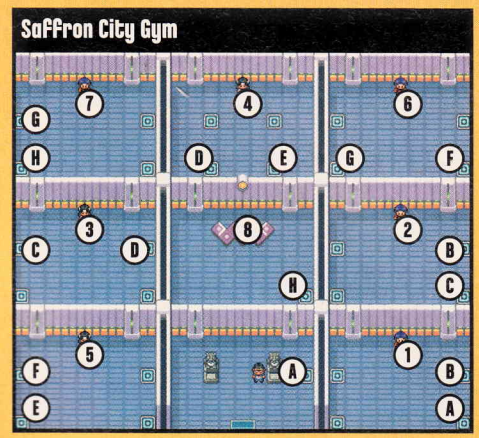
Buenos movimientos en Saffron City

Cuando regreses a Saffron City, dale la Poké Doll a la niña en la casa de la esquina superior izquierda; ella le enseñará a uno de tus Pokémon el movimiento Mimic. También habla con el sujeto de la casa de hasta abajo para conseguir la TM 29 (Psychic).

Saffron City Gym: Sabrina



Sabrina y los otros entrenadores de este gimnasio son maestros de los Pokémon tipo Psychic y Ghost. Los movimientos de tipo Bug, como el Twineedle de Beedrill y los ataques tipo Dark como el Bite de Gyarados, combinados con fuertes ataques físicos, acabarán con Sabrina y sus seguidores. También trae un Pokémon tipo Fire o Flying para vencer al Venomoth de Sabrina. Derrota a todos para que ganes la Marsh Badge que hará que los Pokémon de nivel 70 te obedezcan. Sabrina te dará la TM 04 (Calm Mind), un movimiento Psychic que eleva el ataque y defensa especial.



Entrenadores de Saffron City Gym

1. **Psychic Cameron:** Slowpoke WTR PSY Nv33 (x2) / Slowbro WTR PSY Nv33
2. **Psychic Tyron:** Mr. Mime PSY Nv34 / Kadabra PSY Nv34
3. **Channeler Stacy:** Haunter GHO Nv38
4. **Channeler Amanda:** Gastly GHO PSN Nv34 / Haunter GHO PSN Nv34
5. **Channeler Tasha:** Gastly GHO Nv33 (x2) / Haunter GHO Nv33
6. **Psychic Johan:** Kadabra PSY Nv31 (x2) / Slowpoke WTR PSY Nv31 / Mr. Mime PSY Nv31
7. **Psychic Preston:** Slowbro WTR PSY Nv38
8. **Leader Sabrina:** Kadabra PSY Nv38 / Mr. Mime PSY Nv37 / Venomoth BUG PSN Nv38 / Alakazam PSY Nv43

Viaje a Cinnabar Island

Explora la Power Plant y las Seafoam Islands

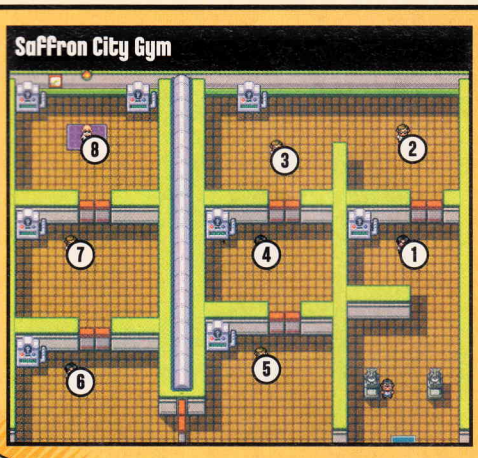
Viaja al noreste de la Ruta 10 y usa el Surf al sur del río hasta la Power Plant. Entra en la planta y atrapa a los Pokémon eléctricos, como Zapdos, una de las aves legendarias. Sal de la Power Plant, regresa a Fuchsia City y usa el Surf al sur para llegar a las Seafoam Islands. Ahí entra en la cueva y usa Strength para empujar las piedras en los hoyos del suelo, así cambiarás la corriente del agua. Una vez que modifiques el flujo del agua en la parte baja de la caverna, puedes alcanzar a Articuno; pelea con esta ave legendaria y atrápala. Sal de la cueva por el este de la entrada y usa el Surf al oeste hasta Cinnabar Island.

Descubrimientos en el Pokémon Lab

Cinnabar Island es cuna del prestigioso Pokémon Lab. Si le das a los científicos del laboratorio su Fossil y el Old Amber (uno a la vez), podrán restaurarlos a su forma original de Pokémon. El proceso toma tiempo; mientras esperas, puedes explorar la Pokémon Mansion. Presiona los *switches* de las estatuas para abrir y cerrar las puertas de la mansión. Localiza la Secret Key en la esquina superior izquierda del sótano, la necesitarás para abrir la puerta del gimnasio local.

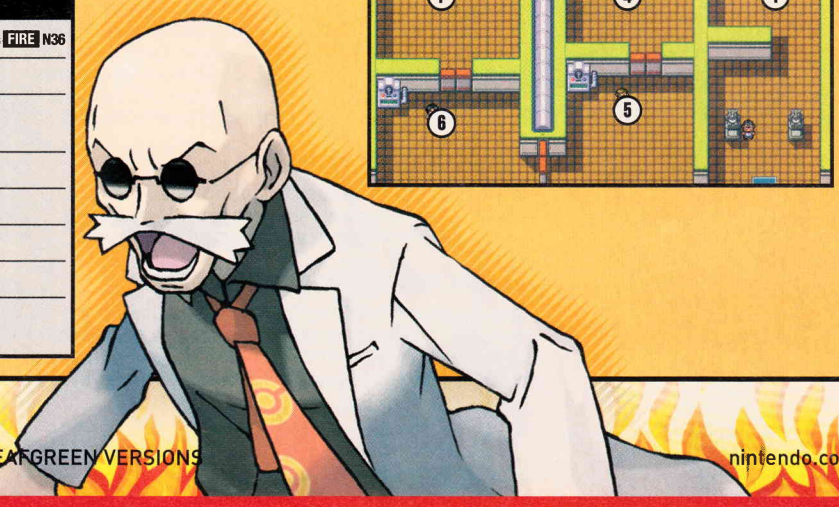
Cinnabar Island Gym: Blaine

Los entrenadores de Cinnabar Island Gym se especializan en un sólo tipo de Pokémon Fire. Usa movimientos tipo Water como Surf para limpiar el gimnasio. Gánale a Blaine para obtener la Volcano Badge que eleva el ataque y defensa especial de todos tus Pokémon. Blaine te dará la TM 38 (Fire Blast), que es un fuerte ataque con 10 por ciento de causar Burn.



Entrenadores de Saffron City Gym

1. **Burglar Quinn:** Growlithe FIRE Nv36 / Vulpix FIRE Nv36 / Ninetales FIRE N36
2. **Super Nerd Erik:** Vulpix FIRE Nv36 (x2) / Ninetales FIRE Nv36
3. **Super Nerd Avery:** Ponyta FIRE Nv34 / Charmander FIRE Nv 34 Vulpix FIRE Nv34 / Growlithe FIRE Nv34
4. **Burglar Ramon:** Ponyta FIRE Nv41
5. **Super Nerd Derek:** Rapidash FIRE Nv41
6. **Burglar Dusty:** Vulpix FIRE Nv37 / Growlithe FIRE Nv37
7. **Super Nerd Zac:** Growlithe FIRE Nv37 / Vulpix FIRE Nv37
8. **Leader Blaine:** Growlithe FIRE Nv42 / Ponyta FIRE Nv40 / Rapidash FIRE Nv42 / Arcanine FIRE Nv47



Explora las islas y ve a Viridian City

Una invitación

Cuando salgas de Cinnabar Island Gym, Bill aparecerá y te invitará a visitar One Island. Si accedes a acompañarlo, él te llevará a la remota isla en un hidroavión. Si necesitas hacer algunas preparaciones, Bill esperará en el Pokémon Center de Cinnabar Island. No tendrás acceso al sistema de PC cuando visites las islas al principio, así es de que forma tu equipo antes.

Solicitud importante de Bill

Una vez que llegues a One Island, Bill te presentará a su amiga Celio. Después de que discutan su proyecto para un sistema de PC, Bill te pedirá que lleves un Meteorite a su amigo en la Game Corner en Two Island. Celio te dará un par de items, incluyendo un Tri-Pass que añadirá una página extra a tu mapa.

Los misterios de Mt. Ember

Antes de que partas a Two Island, viaja al este y luego al norte para llegar al Ember Spa. Habla con el hombre dentro para obtener la HM 06 (Rock Smash) y sal del Spa para que camines al norte a Mt. Ember. Explora la montaña y captura a Moltres, la tercera y última de las aves legendarias.

En búsqueda de la niña perdida

Sube al hidroavión en One Island y sal para Two Island. Habla con el hombre de la Game Corner y te dirá que su hija Lostelle se ha perdido. Habla con la mujer en Cape Brink y le enseñará a tu primer Pokémon un poderoso ataque. Sube al hidroavión de nuevo y dirígete a Three Island. Cuando llegues, la Kanto Rider Federation estará molestando a la comunidad de la isla. Derrota a los motociclistas para restaurar la paz en esta tranquila aldea. Además, te enterarás de que Lostelle fue vista en Bond Bridge.

Buscando a Lostelle

Deja el área de la villa de Three Island, viaja al norte y luego al oeste para que llegues a Bond Bridge. Del puente, camina al oeste hasta Berry Forest. Rescata a Lostelle del Hypno y regresarás a Two Island automáticamente. Entrega el Meteorite al padre de Lostelle y te dará la Moon Stone a cambio. Regresa a One Island y dale el *item* recién obtenido a Bill. Ahora regresa a Kanto.

Regresa a Viridian City

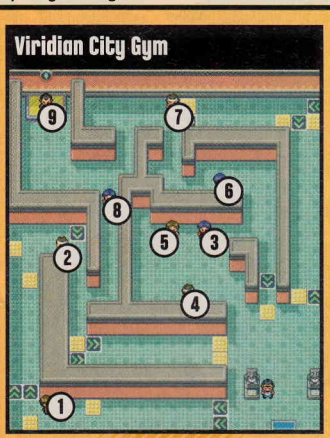
Usa Fly para regresar a Viridian City, es hora de que obtengas tu útlima Badge. Ajusta tu equipo en el Pokémon Center y dirígete al gimnasio.

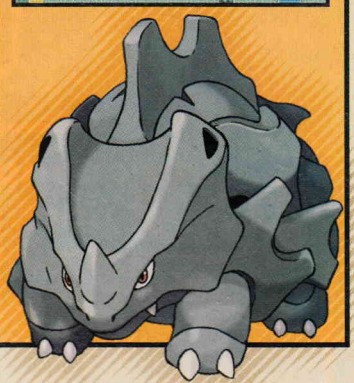
Viridian City Gym: Giovanni

El líder de Viridian City Gym no es ningún otro que Giovanni, el siniestro jefe del Team Rocket. Él y los demás entrenadores tienen fuertes Pokémon tipo Ground y Rock-Ground. Usa Pokémon tipo Water y Grass para terminar con ellos de una vez por todas. Vence a Giovanni para que ganes la Earth Badge, que hace que los Pokémon de cualquier nivel te obedezcan. También obtendrás la TM 26 (Earthquake), un poderoso ataque tipo Ground.

Entrenadores de Viridian City Gym

1. **Tamer Cole:** Arbok PSN Nv39 / Tauros NRM Nv39
2. **Black Belt Kiyo:** Machoke FTG Nv43
3. **Cooltrainer Yuji:** Sandslash GRD Nv38 / Graveler RCK GRD Nv38 (x2) / Onix RCK GRD Nv38 / Marowak GRD Nv38
4. **Black Belt Atsushi:** Machop FTG Nv40 / Machoke FTG Nv40
5. **Tamer Jason:** Rhyhorn GRD RCK Nv43
6. **Cooltrainer Warren:** Marowak GRD Nv37 (x2) / Rhyhorn GRD RCK Nv38/ Nidorina PSN Nv39 / Nidoqueen PSN GRD Nv39
7. **Black Belt Takashi:** Machoke FTG Nv38 (x2) / Machop FTG Nv38
8. **Cooltrainer Samuel:** Sandslash GRD Nv37 (x2) / Rhyhorn GRD RCK Nv38/ Nidorino PSN Nv39 / Nidoking PSN GRD Nv39
9. **Leader Giovanni:** Rhyhorn GRD RCK Nv45 / Rhyhorn GRD RCK Nv50 / Dugtrio GRD Nv42 Nidoqueen PSN GRD Nv44 / Nidoking PSN GRD Nv45





¡A Victory Road!

Has triunfado en obtener las ocho Gym Badges, pero tu aventura todavía no termina. Victory Road, la siguiente parada en tu jornada para convertirte en el campeón de Kanto, está al noroeste de Viridian City. No te pierdas el siguiente número, ya que continuaremos con las estrategias para Pokémon FireRed y Pokémon LeafGreen. Retaremos a la Elite Four, exploraremos los misterios de Three Island y más. ¡No te lo pierdas!

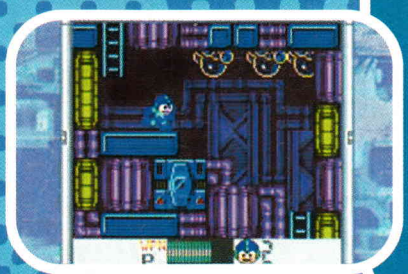
Compañía: Capcom Desarrollador: Capcom Categoría: Acción Clasificación: Everyone Jugadores: 1

MEGA MAN ANNIVERSARY COLLECTION™

©2003 Capcom Co. LTD

¡Robots por montones!

El héroe de metal más carismático de los videojuegos celebra su aniversario con un compendio estupendo para el Game Boy Advance, que contiene las cinco aventuras que salieron para el original Game Boy monocromático, con todos sus poderes, enemigos, personajes, jefes y robots para que puedas disfrutarlos en donde quieras, con un solo cartucho.



Una buena oportunidad para los fans

Es común que algunos videojugadores no hayan tenido oportunidad de checar muchos de los títulos de antaño por cientos de razones; ya sea porque no los encontraron o porque no tenían edad suficiente para adquirirlos cuando salieron, el caso es que, lamentablemente, algunos juegos ahora son difíciles de conseguir. Pero afortunadamente, con este tipo de compendios, todos tendrán la oportunidad de tener las colecciones completas, como en este caso, la del héroe de titanio azul.

Opciones extras

Los jugadores tenemos la opción de poder disfrutar de estas joyas en su versión original monocromática, o bien, en una excelente opción a todo color. Además, puedes ir consiguiendo bonus muy interesantes como información seleccionada, galerías de arte original y una historia completa de Mega Man. Este es un compendio recomendable para todos los que gustan de la acción y las series de antaño. Si eres propietario de un GBA, debes tenerlo en tu colección.

Títulos incluídos

Mega Man: Dr. Wily´s Revenge - 1991

Este genial título fue el primero en salir para el querido Game Boy original (o "tabique", como cariñosamente se le conoce) Éste y los demás son realmente *remakes* disfrazados de los juegos de NES, con algunos cambios, obviamente. Este título se convirtió en un Player´s Choice, por su gran cantidad de unidades vendidas.

Los enemigos a vencer en este juego son:
Cut Man, Fire Man, Heat Man, Quick Man, Elec. Man, Ice Man, Flash Man, Bubble Man, Enker (Sword Man) y Dr. Wily´s Tank.

Mega Man III - 1992

Rush, el fiel compañero robot de **Mega Man**, también hace su aparición en el sistema portátil en esta versión. Aquí se mejoraron notablemente el gameplay y la movilidad, además de tener una memoria de 2 megas, con mucha acción para llevar.

Por tercera ocasión, Wily trajo a varios de sus robots para intentar detener a Mega Man:
Snake Man, Gemini Man, Shadow Man, Spark Man, Giant Suzy, Dust Man, Dive Man, Drill Man, Skull Man, Punk, Wily´s Machine #1 y Wily´s Machine #2.

Mega Man II - 1992

La segunda ocasión en la que **Mega Man** apareció en el Game Boy monocromático alcanzó también el rango de Player´s Choice y fue relanzado a un precio más bajo, debido a sus buenas ventas. Tenía nueve escenas, trece armas y contaba con *password*.

Los robots de Wily que debes derrotar son:
Clash Man, Metal Man, Wood Man, Air Man, Needle Man, Magnet Man, Hard Man, Top Man, Quintet y al propio Dr. Wily.

Mega Man IV - 1993

Esta vez, **Mega Man** trae un nuevo amigo, **Beat**, un ave robot que lo ayudará junto con **Rush** a detener los planes del perverso **Wily**. Este título subió su memoria a 4 megabits, y contiene muchos elementos nuevos que hicieron muy diferente esta versión de las caseras.

Los clásicos robots no podían faltar y ellos son:
Toad Man, Bright Man, Pharaoh Man, Ring Man, Crystal Man, Napalm Man, Stone Man, Charge Man y Dr. Wily´s Tank.

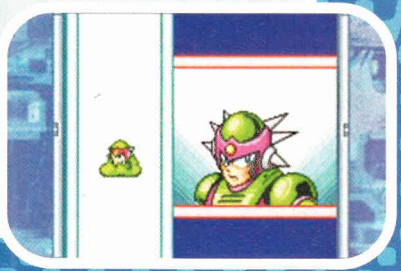
Mega Man V - 1994

El quinto juego apareció un poco después y fue compatible con el Game Boy Color, además de que fue uno de los cartuchos que aprovechaban los beneficios de usar el Super Game Boy, periférico que permitía jugar los títulos de GB en el SNES. En esta aventura, además de **Rush**, se introdujo un nuevo aliado de nombre "**Tango**", un pequeño gato con habilidades similares al perro robot.

Enemigos:
Mercury, Venus, Mars, Neptune, Pluto, Jupiter, Uranus, Saturn, Dark Moon, Terra, Dr. Wily´s Ship, Fish Man, Pogo Man, Spiky Man, Ox Man, Giant Fists Alarm Clock Robot, Dr. Wily y Sunstar.

Galerías de arte

Uno de los extras que hacen tan bueno a este compendio es que trae unas galerías de arte geniales. Cuando una colección de juegos antiguos sale a la venta, todos esperamos que incluya algo para que tenga un valor agregado; afortunadamente, tanto la versión de Nintendo GameCube, como la de Game Boy Advance cuentan con varios extras, siendo geniales para los que gustan conseguir todos los juegos de una serie.



El origen de Mega Man

Otro detalle que podrás encontrar en este compendio, es la historia de cómo este personaje pasó de ser un simple ayudante de laboratorio al héroe que traería la paz al mundo y haría frente al malvado **Dr. Wily** en numerosas ocasiones. Esta, sin duda, es una excelente opción para aquellos que no estén tan familiarizados con el origen de **Mega Man**.

Un buen compendio

Como podrás darte cuenta, con esta colección vas a tener la oportunidad de poseer todos los títulos que pudieron escaparse de tus manos por diversas razones; ya que ahora están al alcance en un solo cartucho para tu Game Boy Advance. Todo esto y los bonus extras lo hacen totalmente recomendable. Ojo, fans de titanio, ¡no se lo pierdan!

RANKING 1 — 10

Crow 7.5

Simple, entretenido y nada innovador. Ya vimos el compendio para Nintendo GameCube y ahora tendremos en nuestras manos la adaptación de las versiones portátiles de Mega Man en el Game Boy Advance. Me agrada tener todo reunido, pero como siempre he dicho, prefiero juegos creativos y novedosos a una gama de compendios; sin embargo, es un *hit* para los coleccionistas.

Master 9.5

¡Este es el Mega Man que me gusta! El clásico. Todos los títulos incluidos son de gran calidad; y si no tuviste la oportunidad de jugarlos en su tiempo, no debes perderte esta gran recopilación. Capcom debería realizar un nuevo juego de Mega Man, pero con este estilo, ya que las últimas versiones como Battle Network y Comand Mission., han manchado el nombre de una de las mejores sagas dentro de los videojuegos.

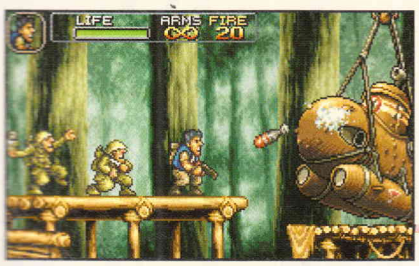
Panteón 10

¡Excelente! Esta es la forma de hacer compendios; incluir los títulos de una serie en uno solo para que todos puedan jugar estas joyas que nos sorprendieron hace ya algunos ayeres. No dudo en recomendarlo ampliamente; es una gran oportunidad de conocer más juegos de antaño y completar tu colección. Si crees que los de ahora son difíciles, ¡intenta con el reto de los 8 bits!

GAMEVISTAZO

METAL SLUG ADVANCE

PLAYMORE



Renovando la serie

El sistema de juego ha sido modificado, para adaptarlo a la consola portátil, y lo primero que notarás es que a diferencia de las versiones Arcade (en donde con un disparo te eliminaban) ahora cuentas con una barra de energía, lo cual te facilitará un poco el completar las misiones, que por cierto están muy bien diseñadas; algunas fueron tomadas de otros juegos de la saga, pero la gran mayoría fueron creadas para esta versión.

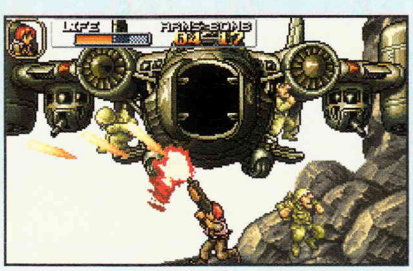
¡Una misión como ninguna otra!

Uno de los juegos de Arcade más famosos en todo el mundo, por su simplicidad, pero sobre todo por su diversión, es sin lugar a dudas **Metal Slug**. Y para regocijo de los miles de fans que tiene este título en nuestro país, Playmore ha diseñado una versión exclusiva para Game Boy Advance.

Voy a salir; ¡cúbreme!

Para esta aventura, podrás elegir entre **Walter** y **Tyra**, dos soldados entrenados para salir de cualquier adversidad, pero de maneras distintas; por ejemplo: **Tyra** puede saltar más alto y **Walter** causa mayor daño con sus granadas, así que elige bien al personaje que utilizarás. ¿Qué sería de un Metal Slug sin modo cooperativo? Pues no te lo imagines, porque en esta adaptación no podía quedar fuera y podrás jugar con un amigo o con tu hermano, cada quien con su Game Boy Advance y su cartucho.

El fin de la guerra



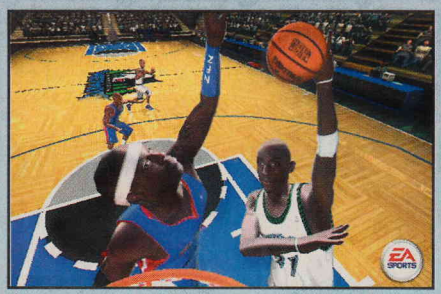
Playmore se ha esforzado bastante para traernos una gran adaptación de Metal Slug, y debemos decir que lo han logrado. Todos los elementos de la serie se encuentran en este juego; los tanques, aviones, prisioneros y ¡hasta los zombis! Todos conjugados de tal manera que no querrás dejar de jugar ni un solo instante. Si estás buscando un título original, pero sobre todo divertido, Metal Slug Advance es para ti.

NBA LIVE 2005

ELECTRONIC ARTS

¡Cómo pasa el tiempo!

Hace 10 años muchos de ustedes terminaron la primaria, otros ingresaron a la educación superior y algunos más ¡no habían nacido!, pero también hace 10 años EA comenzó una de las mejores franquicias de basquetbol, nos referimos a NBA Live. Para celebrarlo, la edición 2005 está mejor que nunca y te hará vivir toda la emoción del deporte ráfaga como nunca antes los habías hecho. Y lo mejor de todo es que el modo para cuatro jugadores simultáneos ha sido simplificado.



Estoy libre, ¡pásala!

Si recuerdas, en versiones anteriores era un problema dar pase mientras corrías, ya que como no tenías control total sobre la trayectoria del balón, éste siempre terminaba fuera de la cancha. En esta nueva edición se ha implementado un nuevo sistema de pases, el cual te permitirá mandar el balón justo al jugador que quieras, no importando su posición en la duela o si estas corriendo. De igual manera, el sistema de tiro ha sufrido mejoras y ahora ya podrás tirar de "primera intención" para sorprender al equipo contrario.

La unión hace el movimiento

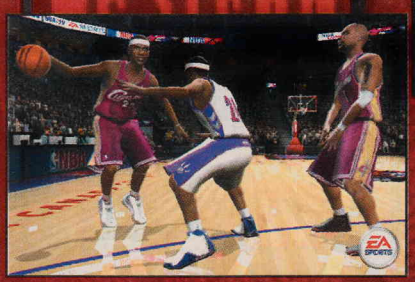
EA Sports siempre se ha destacado en la captura de movimiento, y en todos sus juegos este aspecto ha sido impecable. No conformes, para la realización de este título cada movimiento se capturó de 10 jugadores distintos, con el objetivo de que fueran realizados de la manera más real posible. Las características físicas de los jugadores también han sido representadas fielmente y serán determinantes para el desarrollo de los partidos, por ejemplo: en un salto entre Karl Malone y Jason Kid, es más probable que el primero sea quien gane el balón.

Un juego muy completo

Si quieres vivir toda la emoción de la NBA... te recomendamos que entrenes diario para que algún día puedas seguir los pasos de Horacio Llamas o Eduardo Najera y puedas jugar en la mejor liga del planeta. Pero si de plano ya no aguantas, la mejor manera de hacerlo es mediante NBA Live 2005.

Conviértete en entrenador de tu equipo favorito

Si crees que ser entrenador de un equipo es sencillo, estás muy equivocado, y que mejor manera de comprobarlo que con el *Dinasty Mode*. En este modo de juego tomarás el control de cualquier equipo por nada más y nada menos que 25 largas temporadas, en las que deberás dirigir al equipo no sólo en el plano estratégico a la hora de los juegos, también será tu deber contratar y vender jugadores; todo con la intención de tener al mejor equipo de la liga.



www.micel.com

tu cel a tu estilo con micel
¡¡ FELIZ DÍA DE MUERTOS !!

TONOS
Envía TONO espacio CODIGO AL 80008
Recíbelo y guárdalo. $13+ IVA*

POLYTONOS
Envía POLY espacio CODIGO AL 80008
Ve al link y baja tu polytono. $13+ IVA*

¡¡¡ nuevos tonos !!!

artista	canción	código
Benny Benassi	Satisfaction	SATISFAC
Lasgo	Something	LASGOSOM
Outkast	Hey ya!	HEYYA
Aerosmith	Sweet emotion	SEMOTION
Calfanes	Viento	VIENTO
Astro Boy	Astro boy	ASTROBOY
Ace of Base	All that she wants	ALLTHATW
Backstreet Boys	Everybody	EVERYBOD
Britney Spears	Oops!... i did it again	OOPSIDID
Incubus	Drive	DRIVE
Los del Garrote	Dale nomas con el garrote	GARROTE
Christina Aguilera	Falsas esperanzas	FALSASES
Jennifer Lopez	Let's get loud	GETLOUD
New Kids	Step by step	STPBYSTP
N'sync	I drive myself crazy	IDRIVEMC
Sweet	A la la la long	LALALONG
Crazy	Trouble	CTROUBLE
Megadeth	Angry again	ANGRYAGA
New Radicals	You get what you give	GETWGIVE
Dido	hunter	HUNTER
Dr Dre Ft Snoop Dogg	The next episode	NEXTEPIS
Manu Chao	Me gustas tu	MEGUSTAS
The Doors	Light my fire	LIGHTMYF
Bsand	It's been awhile	BNAWHILE
Simans	D. hungara (juego trt)	DANZHUNG
Shania	No puedo estar sin ti	NOPUEDO
Mana	Hechicera	HECHICER
Alejandro Sanz	Amiga mía (intro)	AMIGAINT
Shaggy	Sandstorm	SNDSTORM
Kumbiche	Corro vuelo me acelero	CORROVUE
La Mumalla Verde	Cantero/piccolo	MURALLAV
Maroon 5	This love	THISLOVE
El Gomez Bolaños	El chapulín colorado	CHAPULIN
Will & Grace	Will & Grace	WILLGRAC
Starsky and Hutch	Starsky and hutch	STARSKYH
Bewitched	Hechizada	BEWITCH
Bob The Builder	Bob el constructor	BOBCONST
Beverly Hills, 90210	beverly hills, 90210	BEVERLYH
Kiss	Kiss me (Dawson's creek st)	KISSSME
Gilligans Island	La isla de Gilligan	GILLIGAN
Nirvana	Teenage dirtbag	TDIRTBAG
Lost in Space	Perdidos en el espacio	LOSTSPAC
Rocky	Gonna fly now	ROCKYMOV
Coraline	Corazón espinado	CORAZONE
The Cure	Close to me	CLOSE2ME
Barney The Dinosaur	Barney es un dinosaurio	BARNEY
Michael Jackson	Billie Jean	BILLIEJ
Red Hot Chili Peppers	Other side	OTHERSID
David Bowie	The man who sold the world	MANWHOSO
Blink 182	First date	FIRSTDAT
R.E.M.	Losing my religion	LSNMYREL
Super Mario Bros	Super Mario Bros	SMARIOB
Olmar	La mesa...(za za za)	LAMESA1
Depeche Mode	Enjoy the silence	ENJOYSIL
Marillion	Kayleigh	KAYLEIGH
The Stokes	Last nite	LASTNITE
Charlie's Angels	Ángeles de Charlie	CHARLANG
Moby	Porcelain (verso)	PORCEL
Superman	Superman	SUPERMAN
Radiohead	Creep	CREEP
Queen	We are the champions	CHAMPION

TONOS: para celulares NOKIA GSM (con chip), p.e. 1100 3595 3650 7210 8390 8890 9290, celulares SONY ERICSSON (con chip), p.e. T230 T300 T610 Z600, SAMSUNG R225 R210 T100, LG W3000S

POLYTONOS: tu teléfono debe soportar polytonos (tonos polifónicos) y tener WAP configurado. Recibirás un mensaje con un link. Ve al link, baja el polytono que compraste y listo.

JUEGOS
Envía JUEGO espacio CODIGO al 31416. Ve al link con tu celular y baja el juego. $26 + IVA*

código: HORSE
Funciona en: Nokia: 3100, 3100b, 3300, 3650, 6600, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage. Siemens: M55, S55, SL55. SonyEricsson: P800, T610, Z600

código: RACING
Funciona en: Motorola: T720, T720i. Nokia: 3510i, 3595i, 6200, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, 8910i, N-Gage. Siemens: S55, SL55. Sony Ericsson: P800, T610, Z600

código: TRACK
Funciona en: Nokia: 3300, 3510i, 3560, 5100, 6100, 6220, 6600, 6800, 7210, 7250, 7650, N-Gage. Motorola: T720, T720i. Sharp: GX10. Sony Ericsson: P800, P900, T610, Z600

código: GRPIX
Funciona en: Motorola: T720, i85. Nokia: 3100, 3300, 3410, 3585, 3590, 3595, 3595i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 8910i, N-Gage. Sony Ericsson: P800, T616, Z600

código: SPACEROCK
Funciona en: Motorola: T720, i85. Nokia: 3100, 3300, 3410, 3585, 3590, 3595, 3595i, 3650, 5100, 6100, 6220, 6310i, 6600, 6610, 8910i, N-Gage. Sony Ericsson: P800, T616, Z600

código: GOPHER
Funciona en: Nokia: 3100, 3100b, 3200, 3300, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

código: MPOKER
Funciona en: Motorola: T720, T720i. Nokia: 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage. Siemens: S55, SL55. Sony Ericsson: P800, T610, Z600

código: KUNGFU
Funciona en: Nokia: 3100, 3100b, 3200, 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

código: SOCCER
Funciona en: Nokia: 3100, 3100b, 3300, 3395, 3650, 3660, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 6820, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage

Tu celular debe estar configurado para WAP. Envía el texto: J U E G O R A C I N G al 31416. Visita www.micel.com para más juegos

LOGOS
Envía LOGO espacio CODIGO al 80008. Recibe el logo y guárdalo. $13 + IVA

WITCH5	SKELETON3	GHOST8	DEVIL9	SKULL5	DEVIL12	DRACULA1
GHOST1	GHOST4	GHOST7	GHOST9	HALLOWEEN	HALLOWEEN1	HALLOWEEN3
SCARED1	SKELETON4	SKULL2	SKULL3	SKULL4	SKULLBONES1	WITCH6

Para celulares NOKIA GSM (con chip) envía el texto: L O G O I S L A al número 80008

FONDOS
Envía FONDO espacio CODIGO al 80008. Ve al link con tu celular y baja la imagen. $13 + IVA*

BOO	BRUJA	BRUJA1	BRUJA2	BRUJA3	CALABAZA	CASAEM	CASAEM1	DMUERTOS
HALLOWEEN3	CASAEM2	SCREAM2	SCREAM	MUMMY	HALLOWEEN1	HALLOWEEN	GHOST	FANTASMA

FONDOS DE PANTALLA: tu celular debe estar configurado para WAP. Para celulares Nokia: 3650, 6100, 7210, 7250, N-Gage, Panasonic: G60, GD88 Sony Ericsson: Z600, T610, Motorola: T720, T720i, E380, E365 Samsung: SGH-V200, S100, SGH-X105 Siemens: SL55. Recibirás una dirección WAP (link), desde tu celular ve al link.

ESPEJO — $3 + IVA
¡Haz pensar a tus amigos con los mensajes invertidos! Ejemplo: si envías: ¿quieres ir al cine el miércoles?, tu amigo recibirá el texto: ?selocreim el enic la ri sereiuQ. Solo envía **ESPEJO <MENSAJE DESEADO> <10 DIGITOS DEL CEL>** al número **23568** y listo !

AMOR INTERNACIONAL — $3 + IVA
Para no dejar de conquistar a tu pareja, aprende a decir AMOR en diferentes idiomas y ¡¡¡sorprende a tu pareja!!!!. Desde tu Telcel envía el texto **LOVE <IDIOMA>** al número **23568**. Ejemplo: L O V E C H I N O
Idiomas: **HINDI, COREANO, ALEMAN, FRANCES, SUIZO, DANES, HOLANDES, PERSA, LINGO** y muchos más.

CHISTES — $3 + IVA
No dejes de reirte, desde tu Telcel envía el texto **CHISTE <CATEGORIA DESEADA>** al número **23568**. Ejemplo:
C H I S T E C O R T O S Categorías: **CORTOS, DETODO, FEMINISTA, MACHISTA, NOMISMO, MAMAPAPA.**

CUMPLE DE LOS ARTISITAS — $3 + IVA
¿Quieres saber quién de los famosos celebra su cumple el mismo día que tu?. Desde tu Telcel envía **CUMPLE <DIA MES>** al 23568
Ejemplo: C U M P L E 2 J U L I O

para regalar nuestros servicios
Manda un mensaje con el siguiente texto: **palabra clave del servicio que escogiste, un espacio, el código del producto, un espacio y el número de la persona a quien se lo vas a enviar. (10 dígitos del número celular). Envíalo al número que esté indicado en el servicio.** Por ejemplo, si quieres regalar el tono de creep, envía el texto: T O N O C R E E P 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 al número 80008.

¿ solo ? ¡nunca más !
Si quieres conocer nuevas personas, o ligar un poco, ésta es tu oportunidad. Esto es más que un chat, encontrarás a hombres y mujeres de tu edad con las mismas inquietudes.Es fácil y anónimo. Desde tu Telcel envía el texto **AMIGOS** al **23568.** **Este servicio es para mayores de 18 Años. Costo por mensaje $3.00**

Estos son algunos equipos que soportan los servicios de micel, si el tuyo no está aquí, visita **micel.com** para verificar si puedes adquirir nuestros servicios. Servicios disponibles únicamente para celulares especificados en esta publicidad y en www.micel.com. ATENCIÓN A CLIENTES 01 800 00 MICEL o escríbenos a soporte@micel.com *Aplican tarifas de transporte de Telcel GSM. Telcel no se hace responsable del servicio, del contenido ni de la publicidad. Los servicios que ofrece micel funcionan si tienes un Telcel.

telcel

LOS MEJORES SERVICIOS PARA TU CELULAR

THE INCREDIBLES

Una familia con poderes extraordinarios acepta trabajar para el gobierno, protegiendo a los testigos de los delincuentes en casos en los que el riesgo de venganza, tras las declaraciones, sea muy alto.

Desafortunadamente algo sale mal y ahora The Incredibles (nombre clave de la familia) tiene que descubrir quién está detrás de un plan en el que la seguridad mundial se ve afectada.

OTRO MÁS DE PLATAFORMAS

El título se desarrolla bajo el estilo de plataformas, que por lo visto es el preferido para este tipo de juegos. Lo primero que notarás es lo extenso de los niveles. Deberás realizar bastantes tareas en cada uno de ellos para completarlos, lo cual te desesperará bastante, ya que la acción es prácticamente nula; un error muy notorio tomando en cuenta que la película es muy emocionante.

APROVECHA TUS HABILIDADES

De la misma manera en la que en tu casa cada integrante es bueno para alguna actividad en especial, como el estudio o el deporte, la familia Incredible también tiene diferentes habilidades que deberás utilizar en momentos específicos dentro del juego para facilitarte tu misión. Mr. Incredible es bastante fuerte, lo que le ayuda a la hora de los combates, además de que puede levantar objetos pesados y, obviamente, su punto fuerte (¿no es su punto DÉBIL?) lo encontramos en la agilidad. No podrá moverse rápidamente y mucho menos saltar grandes distancias. Por el contrario, sus hijos pueden moverse más rápido, saltar más alto y acceder a entradas pequeñas, pero su fuerza no será tanta como la del "jefe de familia".

Compañía:
THQ
Desarrollador:
Heavy Iron Studios
Clasificación:
Everyone
Categoría:
Acción/Aventura
Jugadores:
1 jugador

© 2004 THQ Inc. © Disney/Pixar

NIVELES GRANDES, PERO ABURRIDOS

Como ya lo comentamos, los niveles en los que se desenvuelve la historia son muy amplios, pero también bastante lineales. En ningún momento se tiene la posibilidad de seguir un trayecto alterno y todo el tiempo se nos mostrará de una manera muy clara el camino a seguir. Las distintas tareas que tenemos que realizar para terminar los niveles se resuelven fácilmente y, en muchos de los casos, bastará con regresar un poco para obtener algún objeto que nos permita continuar. Lo que sí, es que son bastantes los objetivos a cumplir por misión, lo cual en ocasiones hace que nos preguntemos "¿Para qué estoy haciendo esto?".

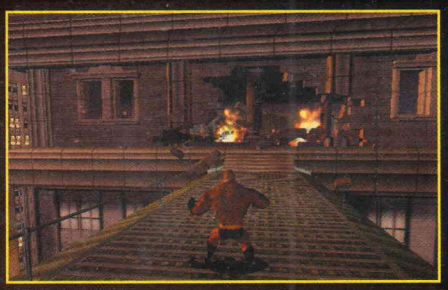
¡SON AMIGOS, NO SE PEGUEN!

En cuanto a la inteligencia artificial, podemos decirte que no es nada del otro mundo, debido a que el juego está enfocado al mercado infantil y la dificultad es muy baja. El único detalle que vale la pena resaltar, es que puedes lograr que tus enemigos se confundan y se dañen entre si. Hacerlo no es nada complicado, sólo cruza entre dos enemigos y listo, sus mismos ataques los vencerán. Fácil, ¿no?

LAS PELÍCULAS EN LOS VIDEOJUEGOS

Es muy común ver que la mayoría de las grandes producciones fílmicas sean adaptadas a los videojuegos, pero por desgracia, también es muy frecuente que sean juegos malos. Quizá el mayor problema sea representar fielmente la historia, ya que de no realizarse de manera adecuada, el juego resulta aburrido y monótono, por lo que muchos programadores deciden sólo tomar las partes más emocionantes de la cinta, siendo eso en ocasiones lo que "salva" al juego. Un claro ejemplo de una adaptación a videojuego, sólo para aprovechar la licencia, fue "La era del hielo" para Game Boy Color, malo en todos los aspectos y, de cierta manera, una ofensa para los jugadores.

Es bueno mencionar que también existen juegos muy buenos basados en películas y, aunque no son muchos, deberían ser revisados por los programadores de las nuevas traslaciones para que se den cuenta que cuando se quiere se puede. Los juegos que a nuestro juicio son las mejores adaptaciones de una película a videojuego, son: Golden Eye 007 para el Nintendo 64, Spiderman: The Movie, y toda la serie The Lord of The Rings, todos para Nintendo GameCube. Partiendo de lo anterior, comencemos con el análisis de The Incredibles.



EL APARTADO MUSICAL NO TAN INCREÍBLE

Como todos sabemos, la música siempre ha sido un factor importante para disfrutar de un videojuego, y en ciertos títulos es lo único relevante. En The Incredibles tendremos la misma música utilizada en la película, lo cual no significa que ésta sea buena, pero si ya la viste, seguramente estarás de acuerdo con nosotros: es muy repetitiva y desesperante, por lo que habrá momentos en los que preferirás bajarle el volumen a tu televisor.

VISUALMENTE MUY BUENO

Gráficamente hablando, el juego está bien diseñado, los niveles (sobre todo los primeros) son idénticos a los de la película. Muchos detalles fueron cuidados, sobre todo en los personajes; se usaron los mismos modelos que utilizó Pixar, por lo que en ese sentido no tendremos queja alguna. El nivel de la jungla es de lo mejor del juego y la acción se intensifica bastante, por lo que deberás estar muy atento a tu alrededor. Lástima que sea tan corto.

INCREÍBLE QUE NO LO LOGREN

Parece mentira que desde los tiempos del Super Nintendo los programadores no le hayan "dado al clavo" a realizar buenas adaptaciones de la pantalla grande a los videojuegos. The Incredibles es un título regular que no sorprende a nadie, realizado sólo como un artículo más de promoción de la cinta. Lo recomendamos sólo para quienes disfrutaron de la película o para niños, y es que gracias a su poco reto, los jugadores más experimentados lo terminarán dejándolo a los pocos instantes después de jugarlo. Esperemos que en próximas adaptaciones se tome más en cuenta la diversión en lugar de sólo aprovechar una licencia.

RANKING

1 — 10

CROW: 5.0

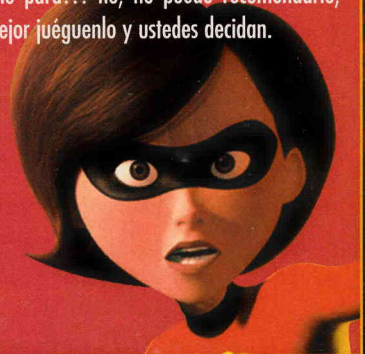
Contradicciones, el mundo está lleno de ellas. Un ejemplo claro es The Incredibles, un título no necesariamente increíble que atacará al Nintendo GameCube en noviembre, basado en la última película de Disney Pixar. El juego es una prueba fehaciente de que siempre hay una piedra en el arroz o de que un videojuego se puede programar en un sólo día (al menos, eso parece). Te recomiendo que lo pruebes antes de adquirirlo, no vaya a ser que termine de porta-vasos junto a tu computadora.

PANTEÓN: 6.0

No sé realmente qué decir, sabemos de entrada que es un juego que pudo haber quedado mucho mejor, pero lamentablemente es uno de esos títulos "al vapor" que te dejan esperando algo más. Me hizo recordar al genial, súper divertido, increíble y excelente Superman de N64... ok, se me pasó la mano. La verdad es que ambos juegos son malos. ¿Recomendable? Sólo para los que quieran tener todo lo relacionado a la cinta.

MASTER: 6.0

No niego que la película es muy divertida, pero por desgracia no puedo decir lo mismo del videojuego. El reto que ofrece es inexistente y no te mantendrá entretenido más que unos cuantos minutos. Quizá un modo cooperativo hubiera ayudado un poco, pero tampoco es la solución, la cual se encuentra en la imaginación de los programadores, a quienes parece que se les olvida que el juego tiene que ser divertido. Lo recomiendo sólo para... no, no puedo recomendarlo, mejor juéguenlo y ustedes decidan.



PRINCE OF PERSIA®
WARRIOR WITHIN™

© 2004 Ubisoft Entertainment. Basado en Prince of Persia® creado por Jordan Mechner. Todos los Derechos Reservados. Ubisoft y el logo Ubisoft son Marcas Registradas de Ubisoft Entertainment en los E.U. y/o otros países. Prince of Persia y Prince of Persia Warrior Within son Marcas Registradas por Jordan Mechner usadas bajo licencia por Ubisoft Entertainment.

UBISOFT™

CLUB NINTENDO

Nuestra Portada

Prince of Persia® Warrior Within™

¡El príncipe regresa con nuevas habilidades, un corazón más oscuro y un gran deseo por entrar a la batalla!

Un año ha pasado desde la última aventura de PoP: The Sands of Time y seguramente te quedaste con ganas de conocer más detalles sobre la historia, pero no te preocupes; tu paciencia será gratificada con **Warrior Within**, una secuela bastante interesante que muestra las repercusiones ocurridas en el tiempo, y nos ofrece mucha más acción con un nuevo sistema de combate llamado *Free-Form Fighting System*, dándote plena libertad de elegir tu propio estilo de pelea, manipulando el entorno y aprovechando el sinnúmero de armas mortales que estarán a tu disposición.

© 2004 Ubisoft Entertainment. Basado en Prince of Persia® creado por Jordan Mechner. Todos los Derechos Reservados. Ubisoft y el logo Ubisoft son Marcas Registradas de Ubisoft Entertainment en los E.U. y/o otros países. Prince of Persia y Prince of Persia Warrior Within son Marcas Registradas por Jordan Mechner usadas bajo licencia por Ubisoft Entertainment.

Hordas y hordas de acción te esperan mientras enfrentas la misión de tu vida, incluyendo finales múltiples y más de 50 armas por encontrar y dominar.

¡Viaja al pasado y cambia tu destino!

Aún conservas en tu poder el amuleto "Farah", útil para descubrir el lugar donde las arenas fueron concebidas. Una vez en la isla, nuestro héroe regresará varios siglos en el tiempo para prevenir su creación a cualquier costo. Es una hazaña arriesgada pero puede funcionar; al destruir las arenas se podrán cancelar todos los eventos que ocurrieron como resultado de su existencia, incluyendo la historia de la pasada aventura, liberándolo de todo tormento.

¡Sorprende a tus enemigos! Actúa con cuidado y ellos no sabrán de dónde los atacan.

Aprovecha el nuevo sistema de batalla para armar y personalizar tus combos.

Obviamente regresan los peligros, trampas y retos especiales a cada paso de tu odisea; también las hordas de enemigos que querrán partirte el cráneo a cada instante; hablando de esto, nos pareció muy interesante la diversidad de razas y, sobre todo, el modo de pelear de cada una. Te recomendamos combinar tus golpes, patadas y demás acciones para encontrar la mejor forma de derribar al oponente. Como parte de la variedad, puedes usar una espada en cada mano o combinar diferentes accesorios; sin embargo, piensa bien cuál emplear en el momento de combatir, porque entre más pesada sea tu arma, la fuerza y velocidad del Príncipe se verán reducidas; en cambio, si tu equipo es ligero, serás bastante ágil.

Regresa en el tiempo para prevenir la creación de tu mortal destino. Todas tus acciones afectarán la historia del presente incluyendo escenarios, historias, habitantes y otros puntos.

¿Qué es el Free Form Fighting System?

Siempre se habla de nuevos estilos de *gameplay* y mejores valores en las cajas de colisión, pero nada tan innovador como el *Free-Form Fighting System*, un complejo sistema de combate que te permite emprender batallas sin límites, manipular el entorno y a los enemigos para desarrollar tu propio estilo de pelea, ya sea cuerpo a cuerpo o a distancia, mediante el sistema de ataque de proyectiles. ¡Crea una buena táctica o cae en el intento! Para que te des una idea, puedes usar los elementos del escenario, como pilares, escaleras o cuerdas para sorprender al rival, someterlo y quitarle sus armas para usarlas a tu favor.

Cada enemigo pelea de forma distinta. ¡Estudia sus movimientos y destroza su defensa!

¿Necesitas un escudo? Usa a tus enemigos para defenderte de los ataques.

El anciano dijo al Príncipe: "El destino se ha escrito. ¡Tú morirás!"

Si quieres que una persona de aspecto sombrío te lea las cartas, el café, la mano, los caracoles o lo que se encuentre cerca, podría ser un fraude... peor si pides la información por celular. Pero en el universo de los videojuegos esas cuestiones son confiables; sin embargo, no representa algo definitivo. El Príncipe se embarca en un viaje lleno de peligros y misterios para desafiar su destino, hasta llegar a una isla maldecida que abriga los miedos más profundos de la humanidad. Continuamente será perseguido por Dahaka –una máquina asesina cuyo único propósito es aniquilar al Príncipe y restaurar el curso del tiempo–, quien no descansará hasta verte arruinado.

El camino es complicado y requieres de mucho entrenamiento y dominio de nuevas técnicas de combate para elevar al Príncipe a nivel de guerrero. ¿Tienes las agallas para enfrentar el reto o estás tan asustado que no controlas ni el movimiento de tus dedos? Lo primero que vemos en **Prince of Persia: Warrior Within** es un personaje principal con cara de pocos amigos, del tipo que si lo miras feo te romperá cada uno de los huesos del cuerpo, y seguro te preguntarás: ¿a qué se debe el cambio? Fácil... nada más responde lo siguiente: ¿qué tanto se modifica tu carácter después de 10 años llenos de intranquilidad, sin descanso y sabiendo que tras de ti están las criaturas más temibles del mundo? El Príncipe ha pasado mucho tiempo perseguido, sin siquiera poder pestañear y ahora ha llegado a su límite; por ello él debe jugarse todo por el todo para despertar los poderes ocultos en su interior y enfrentarse a los terrores inimaginables de aquella isla, para salvar su vida de un trágico destino.

Combate a los enemigos con los nuevos poderes devastadores de "The Sands of Time" incorporando asombrosas variaciones en la jugabilidad de la batalla.

¡Gráficos cada vez más realistas!

Muchos de nosotros jugamos el primer **Prince of Persia**, en el que debíamos blandir el sable contra los raptores de la princesa, con gráficos por demás obsoletos que en aquel entonces eran ¡fenomenales! Ahora, con la revolución gráfica, ya podemos observar un personaje apegado a la realidad, librando las batallas más sangrientas en escenarios perfectamente iluminados y llenos de detalles (tanto en las texturas del entorno, como en los gestos faciales y vestimenta de los personajes). Bueno, ¡no sólo de gráficos está hecho un juego! En cuanto al *gameplay*, notarás varias mejoras con respecto a **The Sands of Time**: movimientos fluidos, respuesta inmediata a los comandos del control y, especialmente, interacción con el escenario hacen de **Warrior Within** el mejor exponente de la franquicia **PoP** hasta el momento.

El Príncipe ha madurado considerablemente desde su espectacular pelea en **Prince of Persia: The Sands of Time**.

Explora y conquista los terrenos de una isla maldecida, cuna de los más brutales e implacables monstruos que atormentan a la humanidad.

En conclusión

Para todos aquellos que clamaban por algo más rudo en el Nintendo GameCube, ¡aquí está la respuesta! Prince of Persia: **Warrior Within** es un título realmente sorprendente. Nos transporta a un épico mundo lleno de criaturas terroríficas, sórdidos calabozos y decenas de puzzles por resolver. Sin duda, pasarás grandes momentos al dominar el nuevo sistema de batalla y probarlo con los jefes de escenario. Lo mejor es que al finalizar la aventura obtendrás varias recompensas para gratificar tu valentía. El juego saldrá a mediados de noviembre de 2004 y pretende ser una de las aportaciones más solicitadas para este fin de año. Por otro lado, al ser un título de aventura no cuenta con modo *multiplayer*. Esperemos una nueva historia en la que incluyan una opción cooperativa o un *Death Match*, para enfrentarte contra tus amigos (aunque no sea dentro de la historia).

AGRADECEMOS A LOS PARTICIPANTES QUE NOS ENVIARON SUS SUGERENCIAS

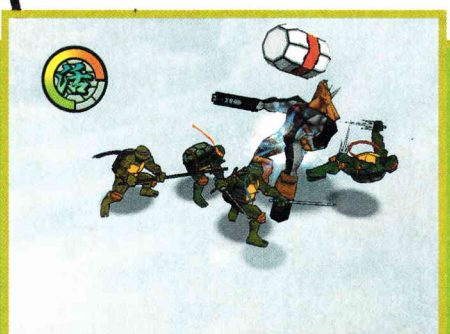
A
A. Bernal José I.
A. Rosas Karlo Giovanni
A. Torres Manuel Alberto
Abadez Velázquez Ricardo
Abugamam Mauricio
Abúndez Martínez Milton J.
Aburto Álvarez Marco F.
Acacio Daniel
Acevedo Garza Pedro A.
Aceves Luis Angel R.
Aceves L. Francisco Javier
Aceves Navarro Ricardo
Acosta Eduardo
Acosta Flores Fidencio
Acosta H. Mario A.
Acosta Mora Héctor E.
Acosta Ramiro
Acosta Vázquez Anali
Acostya Kuankru Fernando
Acuña Arzola Arturo
Achell Santoyo José A.
Adame Roa José Adrián
Agredano Flores Miguel E.
Agüero Rangel Gerardo
Aguila Mendoza David
Aguilar Salgado Miguel A.
Aguilar Alegría César C.
Aguilar Almazar Carlos A.
Aguilar Carrillo Andrés G.
Aguilar Dávila Erick
Aguilar Domínguez Luis D.
Aguilar Espíndola Joel
Aguilar Hernández Eder R.
Aguilar P. Diego E.
Aguilar P. Salvador
Aguilar Padilla Carlos B.
Aguilar Pérez Luis Antonio
Aguilar Rico Jesús
Aguilar Roberto
Aguilar Torres Benjamín
Aguilar Villatoro José D.
Aguilera Gustavo Emilio
Aguilera Torres Diego
Aguinaga R. Edgar Alan
Aguirre Apodaca Luis E.
Aguirre Barrios Iván L.
Aguirre Girón Carlos D.
Aguirre Reyes Angel A.
Aguirre Reyes Francisco
Agustín Pablo
Alam Christian Yoel
Alamilla Alvarado Christian
Alamilla Vázquez Jorge A.
Albarrán Mora Sergio E.
Alcalá de la Parra Axel
Alcántara Santoyo Abraham
Alcocer Collazo Erick B.
Aldana Centeno Hugo Rubén
Alderete Pérez Juan C.
Alejo Amezcua José A.
Alemán Pérez Everardo E.
Alemán Romero Abel
Alessandro Rubbeli Daniel
Alfaro R. Anahí Atenea
Alfonso Ponce Jesús
Algara Marrón Ana K.
Almara Raquel
Alonso Martínez Carlos H.
Alpuche A. César Ricardo
Altamira Salmerón Jorge A.
Altamirano Berlanga Rubén
Altamirano C. José
Altamirano García Daniel
Altamirano Juárez Roberto
Alva Salazar Diana P.
Alvarado Castro William
Alvarado Espejel Erick J.
Alvarado García Daniel
Alvarado Juárez Roberto
Alvarado Miguel Alejandro
Alvarado Ramírez Luis A.
Alvarado Sosa José G.
Álvarez A. Jorge Alberto
Álvarez Carvajal Alejandro
Álvarez Castro Luis A.
Álvarez Gamiño Arturo
Álvarez Hernández Juan M.
Álvarez Jiménez Carlos A.
Álvarez López Luis A.
Álvarez Luquín Alain R.
Álvarez Vázquez Edgar M.
Alviso A. Brandon Alan
Alviso Gustavo Gerardo
Alviso Fonseca Ricardo
Amador López Joshua E.
Amarillas León Juan P.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

Las Tortugas Ninja vuelven al Nintendo GameCube, ahora en un título con más acción que el anterior, así como una inteligencia artificial mejorada. Pero sin dudarlo, lo más padre es que ahora podrás compartir toda la emoción del juego junto con tres amigos más. Así que ve ordenando las pizzas, porque las tortugas están decididas a invadir tu televisor.

¡Acción y más acción!

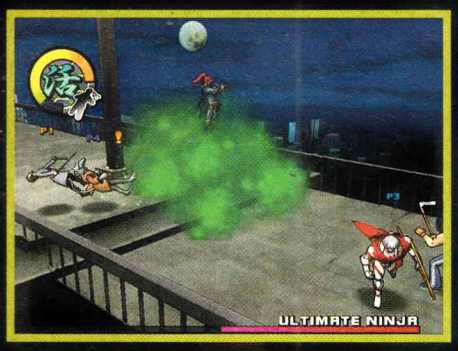
El sistema de juego es muy parecido al de la primera versión, obviamente corrigiendo algunos detallitos respecto a la movilidad. Por ejemplo, en el título anterior, en el momento en que te acorralaban los enemigos, era muy molesto que cuando atacabas a uno, otro aprovechara tu distracción para golpearte sin poder defenderte.



En esta segunda parte eso ha quedado atrás, ya que ahora, si te encuentras peleando con tus enemigos, podrás cambiar la dirección de tus ataques. Lo anterior no sólo te servirá para deshacerte más fácilmente de tus rivales, sino que a la vez te permite crear combos muy espectaculares.

Compañía: Konami
Desarrollador: Konami
Clasificación: Everyone
Categoría: Acción/Aventura
Jugadores: 4

©2004 Konami Digital Entertainment. All Rights Reserved



Las cuatro tortugas al mismo tiempo

De lo poco que no nos gustó de la versión anterior, era que sólo tenía opción para dos jugadores simultáneos. Afortunadamente para Battle Nexus, podrán jugarlo hasta cuatro personas al mismo tiempo; con esto, la diversión del juego y la estrategia se incrementan. Ahora podrán repartirse las tareas de cada escena y deberás decidir qué personajes son los que irán al frente de la misión. En fin, las opciones son bastantes y depende de ti y tus amigos aprovechar al máximo esta nueva modalidad para cuatro jugadores.

A cuidarse entre todos

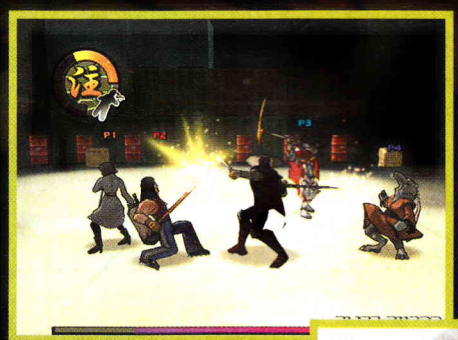
La barra única de energía obligará a que todos los jugadores se arriesguen más y esperen menos, dando como resultado intensos y espectaculares combates durante todas las escenas del juego. En otros títulos con *multiplayer*, cuando veías que un compañero era atacado, por lo regular tu decisión de ayudarlo o no dependía de cuánta energía tenías; pero esta vez, cuando veas la posibilidad, deberás ayudarlos a todos, porque cada trancazo que reciban los demás jugadores será un golpe para el equipo.

Un solo objetivo, pero también una sola vida

En los juegos del NES, SNES y Arcadia, cada tortuga tenía una barra de energía individual, por lo que cada quien era responsable de cuidarla, ocasionando que cuando te quedaba poca energía te quedaras en un rincón mientras los demás jugadores combatían. En este título ya no sucederá eso, porque ahora las cuatro compartirán la misma barra de energía. Es decir, si golpean a cualquier tortuga, la barra disminuirá sin importar que haya alguna que no haya sido tocada. Si la energía se termina, las cuatro tortugas habrán perdido.

Cada tortuga es única

Algo que debes tomar en cuenta a la hora de elegir a tu tortuga, es que cada una tiene movimientos distintos que, dependiendo la escena que juegues, pueden ser de ayuda para avanzar. Por ejemplo: **Rafael** es la tortuga más fuerte del equipo y con muy pocos ataques termina a sus enemigos, además de que tiene la habilidad de levantar objetos que estén bloqueando el camino.



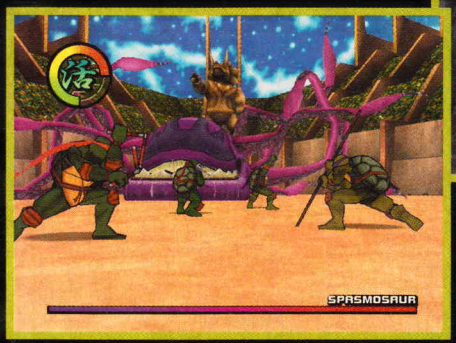
Miguel Ángel es la tortuga más ágil, no es tan poderosa como **Rafael** pero con ayuda de sus chacos golpea a varios enemigos a la vez. **Leonardo** usa sus Katanas para "abrir" puertas de metal. Por último, **Donatello** usa sus conocimientos informáticos para *hackear* computadoras. Analiza bien cada tortuga para que elijas a la que más se acople a tu forma de juego.

Enemigos de todos tamaños y colores

La mayoría de los enemigos a los que te enfrentarás han sido tomados de la serie de televisión; también hay algunos creados en exclusiva para el videojuego; por variedad no te podrás quejar. Otra de las mejoras es la inteligencia artificial de los enemigos: ahora son más agresivos en los combates, y además bloquean tus ataques. Los jefes de escena son enormes e impredecibles, por lo que tendrás que analizar muy bien sus movimientos para vencerlos; uno de los que más nos impresionó es una especie de "cerebro gigante", que con la ayuda de sus tentáculos ataca a las cuatro tortugas al mismo tiempo.

Niveles bien diseñados

Los escenarios han sido diseñados como si se tratara de un juego de plataformas, evitando que sean lineales y monótonos, además de que el reto se incrementa, tomando en cuenta que a la vez que saltas precipicios deberás vencer a tus rivales. Se podría decir que son parecidos a los mostrados en el título **The Lord of The Rings**, pero con un estilo propio. Gráficamente, se mantiene el mismo *engine* del anterior y sólo se notan algunas ligeras mejoras en aspectos como la definición de los personajes y en la ejecución de movimientos especiales.



Battle Mode

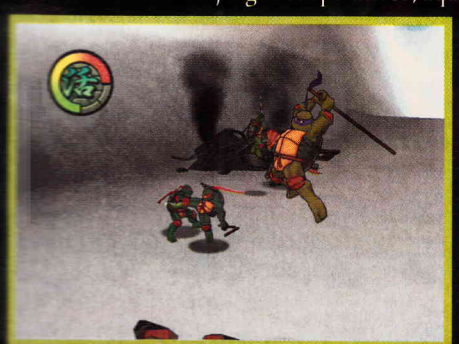
Nada mejor para demostrar quién es quién, que esta opción. Como en Smash Bros, podrán participar cuatro jugadores durante los combates, eligiendo en un principio sólo de entre las tortugas, pero conforme avances en el juego, varios personajes se agregarán a la lista de elegibles, cada uno con su propio estilo de pelea. Gracias a esta opción, te costará bastante trabajo dejar de jugar, ya que las diversas situaciones que se presentan en las peleas son tan graciosas que no querrás dejarlo nunca.

¡Grandes sorpresas!

La gente de Konami incluyó muchos extras que tendrás que ganarte al terminar el juego varias veces, entre los cuales se encuentran personajes secretos y movimientos especiales; pero de todos los extras, el que más resalta es el juego de Arcadia que saliera en los años 90 ¡Así es! El juego que invadió los locales de maquinitas en todo el mundo, podrás jugarlo ahora en la comodidad de tu hogar.

La última rebanada de pizza

Todos añoramos los juegos cooperativos, aquellos que reunían a los cuates en un solo objetivo: hacer añicos al enemigo y demostrar la frase "la unión hace la fuerza". Por fortuna, varios licenciatarios ya retomaron el buen camino, lo cual vimos con **X Men Legends** (cuatro jugadores), **Tales of Symphonia** (cuatro jugadores) y ahora con este maravilloso renacimiento de las Tortugas Ninja. No queda más por decir que ivayas pidiendo las pizzas porque la diversión está por iniciar!



RANKING

1 — 10

CROW: 8.0

Del primero al segundo no hay mucho cambio que digamos; incluso, el *soundtrack* es demasiado similar. Como punto importante tenemos la opción *multiplayer* (cuatro jugadores en lugar de dos), permitiendo la diversión grupal olvidada en mucho tiempo. ¡Juega con todas las tortugas y sácale provecho a todas sus habilidades especiales!

PANTEÓN: 9.5

Las tortugas regresan a la acción en una genial secuela llena de acción, patadas y muchísimos enemigos. Lamentablemente, por muy fan de las tortugas que sea, debo decir que me disgustó mucho que el primer juego no fuera para cuatro y que se extraña enormemente el salto como lo recordamos en ambos títulos. Fuera de eso, es un gran juego que vale la pena. Pide una pizza con tus cuates y grita: ¡Cowabunga!

MASTER: 9.0

El juego es muy bueno y la acción se mantiene constante durante todas las escenas, por lo que no podrás parpadear ni un solo instante. Además, la opción para cuatro jugadores simultáneos le agrega un gran *replay value*. Por si fuera poco, podrás obtener una verdadera joya como lo es el juego de arcadia que salió hace 14 años, razón suficiente para adquirirlo. Lo recomiendo ampliamente para todo tipo de videojugador.

tips

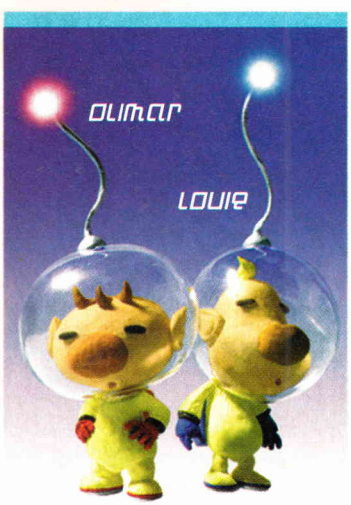
PIKMIN 2

¡Siémbralos, cultívalos, coséchalos y comándalos

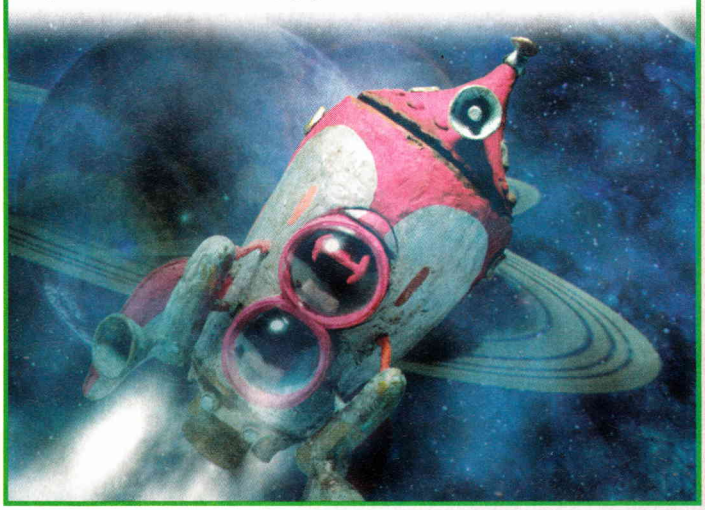
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

En esta ocasión, el capitán **Olimar** debe regresar al extraño planeta donde vivió sus aventuras anteriores para poder pagar la deuda de la compañía en la que trabaja, adquirida en su ausencia. Ahora, **Louie**, el otro empleado de **Hocotate Freight**, tiene que acompañar a **Olimar** en la búsqueda de los valiosos tesoros que hay en el mundo de los Pikmins. Como esta es una ardua tarea, te tenemos unos buenos tips para que explotes todos los souvenirs y pagues la deuda que tiene tu compañía.

Dos líderes, muchos Pikmins



Para llevar a cabo diversas tareas, ambos astronautas deben trabajar en equipo o por separado. El máximo número de Pikmins que puedes tener al mismo tiempo bajo tus órdenes es 100, pero no puedes tener más al dividir a los líderes; recuerda que si todos los Pikmins que estén en juego son eliminados, perderás.



Valley of Repose

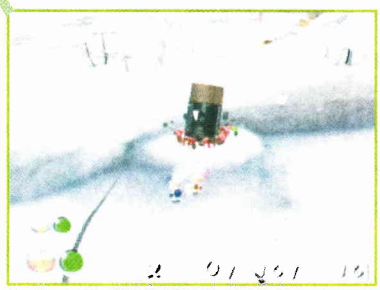
Above Ground

Tesoros:

- Courage Reactor
- Utter Scrap
- Spiny Alien Treat
- Pink Menace
- Unspeakable Wonder
- Temporal Mechanism
- Fossilized Ursidae

1 Courage Reactor

Este es el primer tesoro que encuentras. Simplemente consigue todos los Pikmins que puedas y úsalos junto con los de **Olimar** en la bolsa que obstruye el paso; de camino, podrás llevarte la pila.



2 Utter Scrap

Usa algunos Pikmins para aplastar la bolsa que bloquea el camino al área redonda; aquí derrota a los enemigos y llévalos a la Onion; allí serán procesados y tendrás suficientes Pikmins que cargarán el tesoro que está en un borde del área.

3 Spiny Alien Treat

Avanza a la derecha de la Emergence Cave y métete al agua con varios Pikmins azules para que les ordenes tirar la pared; ahora, del otro lado de la barrera, rompe la piedra que está justo a la derecha: se irá el agua y podrás enviar a los Pikmins blancos a descubrir el tesoro.

4 Pink Menace

En dirección contraria a la zona del Spiny Alien Treta verás un caminito que sube; ahí aparecerá uno de esos pajarracos que se ocultan bajo tierra; elimínalo y sube a la cima de la colina con un par de Pikmins blancos para que desentierren el anillo que podrán llevarse a la nave para su valoración.

5 Unspeakable Wonder

Ve a la zona más lejana pasando el puente grande; ahora deja a tus Pikmins en la parte más retirada debajo de la corona para que el enemigo les dispare sin dañarlos; toma algunos Pikmins, sube por la pendiente y atácalo sin que te cause daño (también puedes golpearlo con **Olimar**). Cuando lo derrotes, arroja varios Pikmins al tesoro para que lo carguen hasta la nave.

6 Temporal Mechanism

En la zona a la izquierda del puente grande hay un lago con un par de enemigos; equípate con muchos Pikmins azules para que los derrotes y ahora ve por el principal. Arrójale un Pikmin para que despierte y te siga (llámalo para que no se queme),;cuando toque el agua, se apagará y podrás arrojarle a tus guerreros (es recomendable que uses el *spray* que los hace fuertes); si se regresa, repite la jugada teniendo cuidado de no quemarte hasta que lo derrotes. Al final obtendrás el tesoro y enemigos para hacer más Pikmins.

7 Fossilized Ursidae

Cerca del estanque donde acabaste con el enemigo de fuego hay un tesoro en lo alto de una colina; arroja muchos Pikmins amarillos del lado derecho donde hay un caminito, para que bajen y transporten a la nave a este plantígrado de ornato.

Punto de referencia en las cavernas

Para podernos situar en las cuevas fácilmente, tomaremos como punto de referencia el altavoz que trae la navecita que entra contigo. De la dirección a la que señale, daremos hacia atrás, izquierda y derecha, tomando en cuenta que estés viendo a la misma dirección que el altavoz, que será la "palabra clave".

Conoce bien a tus tropas

Recuerda que los Pikmins son formas de vida muy peculiares que gozan de distintas habilidades según su color. Los rojos son valientes guerreros a los que no les afecta el fuego; los azules pueden sobrevivir en el agua y los amarillos son capaces de arrojarse muy alto, además de resistir la electricidad. Adicionalmente a los tres colores que ya conoces, hay dos tipos nuevos de Pikmins: los morados son fuertes y pesados dínamos que pueden cargar más que ningún otro y voltear enemigos acorazados al caer. Y por último, los pequeños Pikmins blancos, que pueden soportar los gases venenosos y enfermar a los enemigos que se los coman; también pueden descubrir tesoros bajo tierra para poderlos desenterrar.

Obtén los Pikmins amarillos

Este mes sólo veremos los primeros dos mundos, pero llegará un momento en el que deberás visitar la zona conocida como Perplexing Pool para poder conseguir a Pikmins amarillos; una vez que los tengas, regresa a las zonas anteriores para obtener todos los ítems de ellas. Primero debes subir a todos los Pikmins que puedas a la zona junto al puente sin construir que está frente a la nave; ahora toma dos Pikmins morados y rodea el cráter para que encuentres unas piedras cuadradas (una está alta y la otra a nivel del suelo), sube en la del suelo y arroja a los Pikmins a la otra para que baje y suba la que estás pisando; de esta manera podrás rodear por el otro lado y llamar a tus Pikmins. Ahora vence al enemigo con rojos y usa a los blancos para derribar el muro, entra y llama a los amarillos. Construye el puente para regresar a la nave, sal de la escena y ve a uno de los mundos anteriores para que produzcas más Pikmins amarillos.

Emergence Cave

Tesoros:

- Spherical Atlas
- Citrus Lump
- Quenching Emblem

Sublevel 1

En este nivel encontrarás dos tesoros; primero usa los Pikmins que tengas para cargar la Citrus Lump a la nave. Ahora usa el C-Stick para ordenar a tus tropas que acaben rápidamente con los enemigos y que carguen la Quenching Emblem junto con todo lo demás.

Sublevel 2

Primero deshazte de los enemigos pequeños, uno por uno, y haz que los Pikmins se los lleven a la nave. Más adelante encontrarás las flores moradas; arroja a los Pikmins rojos que puedas para que sean convertidos en morados; ahora regresa por el tesoro, el cual será pan comido para los nuevos Pikmins. Recuerda que pueden cargar mucho más que los demás colores. Continúa al fondo de la caverna y regresa a la superficie.

Frontier Cavern

Tesoros:

- Essence of Rage
- Essential Furnishing
- Joy Receptacle
- Icon of Progress
- Danger Chime
- Fleeting Art Form
- Gemstar Husband
- Innocence Lost
- Omniscient Sphere
- Brute Knuckles
- Worthless Statue
- Priceless Statue
- Spouse Alert
- Flame Tiller
- Repugnant Appendage

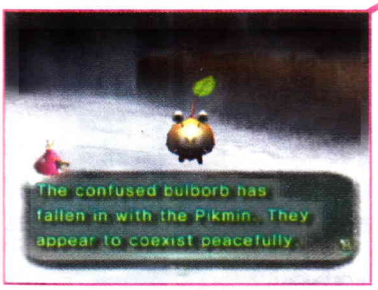
Sublevel 1

Enfrente del altavoz está una flor morada; convierte a los Pikmins que puedas y prepárate a vencer a los enemigos de este nivel, arrojando primero a los morados para paralizarlos. Al frente de la cuevita envía un par de Pikmins blancos para que descubran un tesoro. En la esquinita que está junto al cráter que lleva al siguiente nivel, se encuentra la Essential Furnishing; desentiérrala con ayuda de los blancos y llévala a la nave.

Sublevel 2

Esta jugada es realmente útil y te servirá de mucho en niveles posteriores. Deja a tus tropas cerca de la nave y envía a **Olimar** a la batalla solo; finta al enemigo que lanza piedras y haz que sus proyectiles te sigan de manera que choquen con los demás enemigos, incluyéndolo a él. Repite la jugada con los demás enemigos y recolecta los cadáveres y los tesoros de este lugar, para que bajes al siguiente nivel.

Sublevel 3



Primero convierte algunos Pikmins en la flor. Ataca a todos los enemigos uno a uno al mismo tiempo que destruyes las trampas con los Pikmins del color respectivo. Cuando derrotes al Bulborb grande, sus crías te seguirán como si fueran Pikmins, teniendo todas las facultades de los demás colores (resisten el fuego, electricidad, andan en el agua, etc). Explora la cueva y encontrarás una vela que está a la vista, cerca hay un tesoro más enterrado en la nieve.

Sublevel 4

Inicia eliminando a cuanto insecto se ponga frente a ti para que puedas buscar los tesoros; ten cuidado con las "moscas", pues pueden llevarse a tus Pikmins y enterrarlos lejos, o bien, tomar a **Olimar** o a **Louie** y que el grupo se quede sin guías. Para acabar con los enemigos acorazados, arroja un Pikmin morado junto a ellos para voltearlos y después envía a los demás a atacarlos. Ya sin enemigos, podrás encontrar fácilmente los tesoros de esta caverna.

Sublevel 5

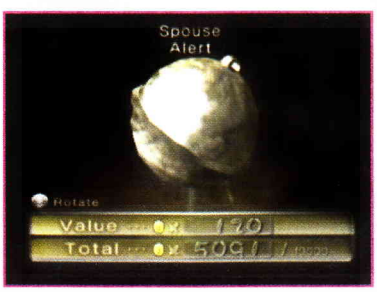
Primero convierte a los Pikmins con ayuda de las flores, y después ataca a los enemigos de los mazos arrojándoles Pikmins morados. Uno de estos pesados seres tiene unos guantes que podrás llevarte a la nave.

Sublevel 6

En este nivel podrás aprovechar al máximo la técnica de eliminar a todos los enemigos con las rocas que lanzan los gusanos grandes, pues toda el área está llena de agua. Uno de los enemigos es un Bulborb, que te "heredará" a sus crías si lo eliminas; úsalos para llevar los dos tesoros de esta cueva, que son dos piezas conocidas del ajedrez.

Sublevel 7

Debes tener mucho cuidado en este nivel, ya que hay piedras que caen y pueden aplastarte. Si ves una sombra, corre junto con tus Pikmins para evitar una catástrofe. Ve atacando a los enemigos uno a uno y llévalos a la nave para que sean procesados. Cerca del géiser está enterrado un yo-yo; usa a los Pikmins blancos para sacarlo.



Sublevel 8

El jefe que custodia este nivel es una oruga gigante, como la primera que enfrentaste en Hole of Beasts, pero ésta es más peligrosa porque genera muchas crías. La técnica para vencerla es llevarte sólo un pequeño grupo de Pikmins, preferentemente dos o tres con flor. Puedes aventarlos al nivel en que está el géiser y recogerlos después de ver al jefe, para que no caigan víctimas de los enemigos. Lánzale los Pikmins a la cabeza, y cuando se sacuda, llámalos inmediatamente pues dará vueltas; procura caminar alrededor de él rápidamente para que aplaste a sus crías y no te causen problemas. También puedes rodearlo cuando los pequeños se acerquen demasiado. Aunque es tardado, repite la jugada hasta vencerlo. Te recomendamos que no lleves demasiados Pikmins, pues de lo contrario es muy probable que sean aplastados y los pierdas.

Subterranean Complex

Tesoros:

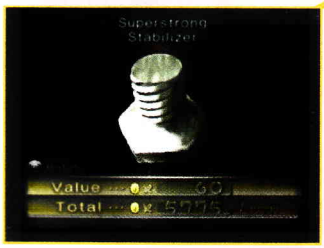
- Exhausted Superstick
- Nouveau Table
- Network Mainbrain
- Spirit Flogger
- Superstrong Stabilizer
- Omega Flywheel
- Coiled Launcher
- Mystical Disc
- Adamantine Girdle
- Repair Juggernaut
- Space Wave Receiver
- Vacuum Processor
- Indomitable CPU
- Thirst Activator
- Furious Adhesive
- Stellar Orb

Sublevel 1

Usa a los Pikmins blancos para destruir los tubos que despiden gas venenoso y ataca a los enemigos grandes con los morados para que los aturdas y los elimines rápidamente. Por el lado izquierdo encontrarás uno de los tesoros. En el extremo opuesto necesitarás a los útiles Pikmins blancos para desenterrar la rueda de teléfono que está sobre la estructura.

Sublevel 2

Para evitarte muchos problemas, ataca primero a los enemigos voladores sin darles tregua, pero ten cuidado, porque arrojan unas bombas que estallan en un tiempo muy corto. Cuando hayas acabado con todos, podrás explorar y encontrar los tesoros para llevarlos a la nave; pero no descuides a tus Pikmins, todavía caerán bombas y puedes perderlos.



Sublevel 3

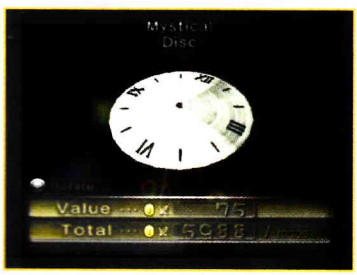
En este nivel hay un enemigo lanza-rocas; procura que se vayan solos **Olimar** o **Louie** y ataquen para evitar que dañen a los Pikmins, porque los necesitarás más adelante. Una vez que hayas derrotado a todos los enemigos, destruye los volcancitos para que puedas recolectar los tesoros y avances al siguiente escenario.

Sublevel 4

Aquí no hay mucho que hacer; simplemente debes preparar a tus Pikmins; conviértelos en blancos y haz que florezcan para poder iniciar el siguiente reto. Te recomendamos que primero los hagas blancos y después ataques las bolitas con néctar para no desaprovecharlas.

Sublevel 5

Esta área no tiene enemigos, pero sí está llena de bombas. Envía a **Olimar** o **Louie** y pégale a las bombas para que estallen y puedas avanzar a tu ejército. Si aparece una araña-bomba, corre hasta que estalle; de todas formas no te confíes, pueden caer más explosivos, así que mantén a tus Pikmins juntos y ve por los tesoros.



Sublevel 6

Debes ser muy precavido en este nivel para evitar perder demasiados Pikmins. Avanza un poco hasta que tengas un enemigo cerca y elimínalo rápidamente; tómalo y regresa a la nave. Repite la jugada hasta que limpies de enemigos el área. Debes tener cuidado, ya que es fácil arrojar Pikmins al vacío o que los enemigos los avienten.

Sublevel 7

Aquí abundan las bombas, por lo que es mejor activarlas todas con alguno de los dos astronautas, después, ir eliminando un enemigo a la vez. Ten cuidado con quién te dispara, atácalo por detrás y llama a los Pikmins cuando los repela con fuerza. También caen explosivos de las alturas, así que no desatiendas a tus tropas.

Sublevel 8

Esta área no tiene enemigos ni tesoros; simplemente debes conseguir más Pikmins en la flor que cambia de color, convertir los que puedas en morados, abrir las bolitas que tienen néctar para que todos tengan flor. Ahora prepárate para una buena batalla en el piso que sigue.

Sublevel 9

Este jefe es un verdadero problema si no sabes cómo enfrentarlo. Se trata de una araña mecánica que resulta difícil de alcanzar, por lo que te recomendamos avanzar primero hasta ella y lanzarle Pikmins morados sin cesar. Cuando abra la parte de abajo usará un láser para dirigir sus disparos, así que debes llamar a tus tropas y correr lo más lejos que puedas. Cuando deje de disparar, regresa al centro del área para aventarle más Pikmins morados, especialmente cuando se agache a rugir. Después de un par de ataques, la habrás derrotado y podrás regresar a la superficie.

Awakening Wood

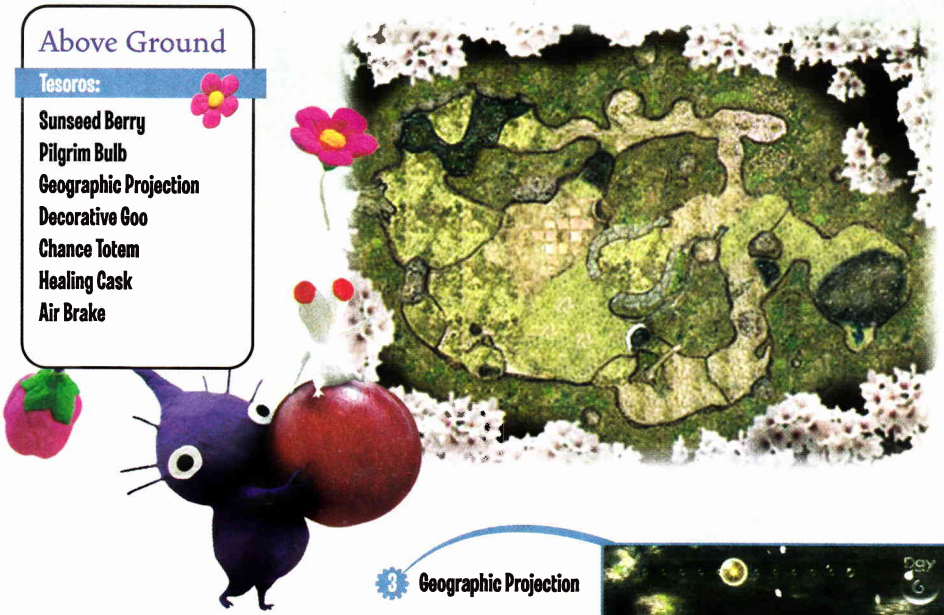
1. Sunseed Berry

Ataca a los enemigos pequeños y después al grande con ayuda de los Pikmins morados; recolecta las flores para obtener más tropas y ve por la Sunseed Berry. Con esto, tendrás aproximadamente el 10 por ciento de la deuda saldada.

Above Ground

Tesoros:

- Sunseed Berry
- Pilgrim Bulb
- Geographic Projection
- Decorative Goo
- Chance Totem
- Healing Cask
- Air Brake



2. Pilgrim Bulb

Ya que tienes los Pikmins blancos, dirígete a la izquierda de la nave y avienta varios a la "maceta" más alta, para que puedan sacar el Pilgrim Bulb y llevarlo para ser clasificado.

3. Geographic Projection

Dirígete al frente de la nave y usa a los Pikmins blancos para que derriben el muro que está cubierto por gas venenoso; mientras, puedes utilizar a los demás para conseguir más Pikmins o Berries. Una vez que la barrera haya sido derribada, la otra pieza del globo terráqueo podrá ser cargada a la nave para su valoración.

4. Decorative Goo

Ya con los Pikmins amarillos, avanza un poco más allá de este reto para que avientes a tus tropas al nivel donde está la cerca electrificada; ahora rodea la piedra y llámalos para que acaben con el enemigo de aquí. Pon a trabajar a los Pikmins amarillos en la reja y podrás encontrar a los azules. Consigue todos los que puedas aquí y ve por el tesoro que está pasando la lagunita.

5. Chance Totem

Al frente de la nave hay una barrera que tiene un charco de agua; envía a los Pikmins azules a romper la piedra y que quede seco el estanque. Ahora usa a todos los Pikmins para derribar la pared y avanza por el camino; entonces verás un tesoro; llévalo de regreso a la nave para que sea valorado.

6. Healing Cask

En el tronco que está al frente de la nave (pasando el área donde esporádicamente aparece la telaraña) se encuentra este tesoro; arroja seis o más Pikmins amarillos y podrás alcanzar la pomada para llevártela.

7. Air Brake

Avanza por el lado contrario del reto para que llegues a un puente de tablitas; elimina a los enemigos y arma el puente. Ahora, sigue por el camino del fondo con Pikmins azules y acaba con todos los insectos para que los Pikmins blancos puedan construir el puente y acabar con los tubos de gas. Toma un par de Pikmins azules y baja al estanque con **Olimar** y **Louie**. Sitúa a uno de ellos en la piedra junto a la pared y arroja algunos Pikmins a la piedra que está del otro lado para que baje (subirá la piedra en la que está el primer astronauta); ahora podrás alcanzar el tesoro con ayuda de los Pikmins.

Hole of Beasts

Tesoros:

- Stone of Glory
- Strife Monolith
- Cosmic Archive
- Dream Architect
- Luck Wafer
- Prototype Detector

Sublevel 1

De la nave, camina hacia adelante del altavoz y encontrarás el primer tesoro. Elimina a los enemigos pequeños sin dudarlo, enviando a los Pikmins con el C-Stick, pues de lo contrario causarán bajas a tu creciente ejército de vegetales diminutos.

Sublevel 2

A la izquierda del altavoz hay dos flores moradas; convierte los Pikmins rojos que puedas y entra en el cráter para que llegues al siguiente nivel.

Sublevel 3

Usa los Pikmins rojos para que destruyan los volcancitos que arrojan fuego; pero ten cuidado; lanza sólo tres para evitar que se quemen los morados al acercarse. En el ladrillo que forma una cuevita está uno de los tesoros; ordénales a los Pikmins llevárselo. Ahora destruye los demás volcancitos y haz que se lleven el Cosmic Archive a la nave; toma el siguiente cráter al nivel de abajo.

Sublevel 4

Primero elimina al enemigo; si quieres, puedes usar solamente Pikmins rojos para que no expongas a los morados. Este ser trae uno de los tesoros, el cual es una verdadera joya; ordénales a los Pikmins que se lleven el tesoro y al enemigo, y ve con un par de rojos al extremo más lejano de la cueva; ahí hay una carta y una flor morada; convierte a los Pikmins y toma el tesoro para que continúes al siguiente nivel.

Sublevel 5

En este nivel te encontrarás con el primer jefe del juego. Te recomendamos que primero dejes a los Pikmins morados y te lleves sólo a cinco rojos contigo; ahora lánzaselos a la cabeza para que despierte, llámalos y sitúate de frente al enorme enemigo y espera a que se calme. Aviéntale un par de Pikmins hasta que se empiece a sacudir y llámalos con el silbato para que estén a salvo cuando el jefe ruede. Cuando éste se detenga, lánzale los Pikmins y repite la jugada hasta que obtengas el tesoro y el cadáver del jefe, que podrás llevar a tu nave. Para finalizar, sal por el géiser a la superficie.

Bulblax Kingdom

Tesoros:

- Crystal Clover
- Tear Stone
- Olimarnite Shell
- Crystal King
- Uknown Merit
- Anxious Sprout
- Colossal Fossil
- Eternal Emerald Eye
- Forged Courage
- Gyroid Bust

Sublevel 1

Al frente del altavoz hay dos enemigos grandes; elimínalos arrojándoles Pikmins morados y avanzando a las tropas con el C-Stick para el ataque doble. Uno de ellos tiene el tesoro. Después, acaba con los animales pequeños y convierte algunos Pikmins en blancos.

Sublevel 2

Toma a un equipo de Pikmins rojos y ataca a las arañas rojas y a los volcancitos,;limpiarás el camino y podrás tomar el tesoro que está sobre la estructura de piedra. Arroja unos Pikmins y llámalos con el silbato; ahora dirígelos hasta el tesoro para que se lo lleven a la nave.

Sublevel 3

No tendrás mucho problema para eliminar a los enemigos voladores, así que atácalos sin piedad. Convierte algunos Pikmins en blancos y revisa el rincón que está justo frente al altavoz para que descubran el tesoro y lo desentierren.

Sublevel 4

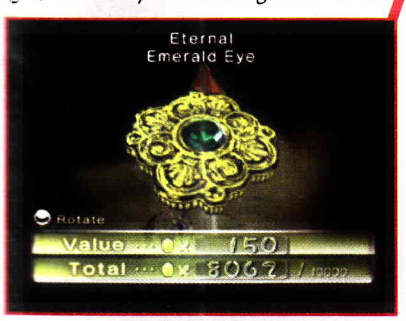
Usa a los Pikmins morados para voltear a los escarabajos acorazados y que los puedas eliminar; uno de ellos trae un tesoro, mientras que un sapo que cae del techo trae el otro; pero ten cuidado, pues salta y puede aplastar a varios soldaditos al caer.

Sublevel 5

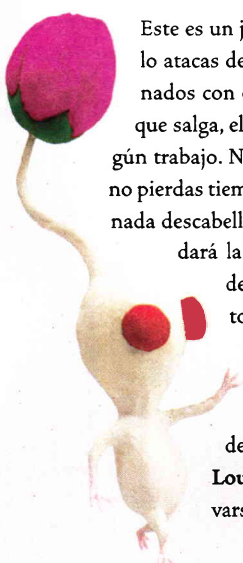
Ataca a los enemigos sin cesar aventando primero a los morados; de esta manera dejarás libre el camino para que los Pikmins puedan desenterrar el tesoro que está cerca de la salida del nivel.

Sublevel 6

Si no traes suficientes Pikmins rojos, convierte algunos en la flor más cercana. Ahora ataca a todos los enemigos con tu legión de rojos hasta que acabes con ellos (incluyendo los volcancitos); cuando el área sea segura, ve por los demás y transporta los tesoros (que traen los enemigos) a la nave y avanza al siguiente nivel.



Sublevel 7



Este es un jefe que impresiona, pero si lo atacas de lleno con Pikmins vitaminados con el spray rojo justo antes de que salga, eliminarlo no te costará ningún trabajo. No dejes de arrojar Pikmins; no pierdas tiempo llamándolos ni cometas nada descabellado; el ataque sorpresivo te dará la victoria. Cuando lo hayas derrotado, derriba la pared y toma un par de Pikmins rojos para destruir los volcancitos; ahora arroja unos Pikmins del lado derecho y sube con **Olimar** o **Louie** para que les ordenes llevarse el tesoro.

White Flower Garden

Tesoros:

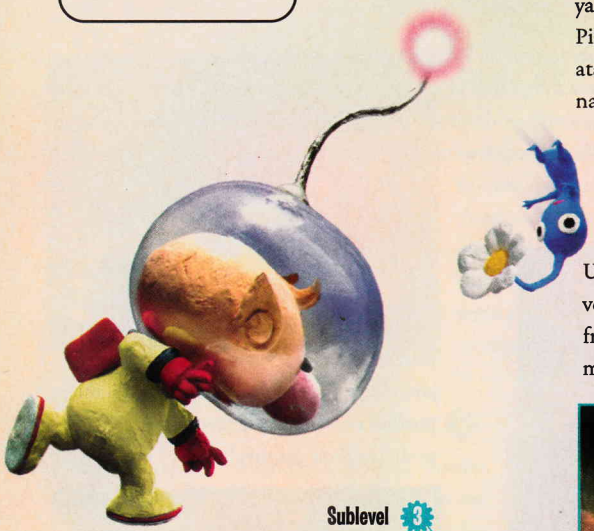
- Alien Billboard
- Petrified Heart
- Drought Ender
- Superstick Textile
- Toxic Toadstool
- Survival Ointment
- Five-man Napsack

Sublevel 1

En esta área te encontrarás con algunos enemigos pequeños; elimínalos para que te los lleves a la nave y avanza al frente del altavoz para encontrar un tesoro. Junta a tus tropas y baja al siguiente nivel.

Sublevel 2

Ten cuidado con los enemigos en esta área, ya que usan fuego para atacarte. Haz que los Pikmins rompan filas y usa a los rojos para atacarlos; cuando los derroten, llévalos a la nave. Al centro hay dos tesoros; arroja a los Pikmins de manera que caigan sobre ellos y deja que hagan el trabajo pesado.



Sublevel 3

Al centro de este nivel hay unas flores blancas; arroja los Pikmins rojos que puedas para que sean convertidos en los graciosos Pikmins blancos. Explora un poco este lugar y sigue los pulsos del radar que te indica la cercanía de tesoros; los Pikmins blancos lo localizarán y empezarán a excavar; una vez que ellos inicien el trabajo, puedes mandar a los demás a ayudar. Deja que lo lleven a la nave y prepárate a dejar esta área.

Sublevel 4

Usa a tus pequeños pero útiles Pikmins blancos para destruir los tubos que expelen gas venenoso y que los demás puedan traer los tesoros. Hay un hongo atrás de la nave y al frente; arriba de una estructura rocosa hay un tesoro más, pero debes arrojar a los Pikmins arriba de la piedra, sonar el silbato y moverte para que lleguen a él.

Sublevel 5

Ahora deberás enfrentar a un pajarraco que ataca desde la profundidad de la tierra. Te recomendamos ampliamente que no uses a los Pikmins morados ni blancos en esta batalla, ya que puedes perderlos por montones. Observa bien en qué lugar emergerá el jefe y empieza a lanzar Pikmins sin cesar para que le caigan en la cabeza desde el momento en que sale; de esta manera, lo atacarán lo suficiente como para hacerlo retroceder sin que se coma a los demás. Cuando se sacuda y se oculte, llama a tus Pikmins rápidamente para preparar el siguiente asalto. Al terminar con él, obtendrás un tesoro más y su cabeza para ser procesada.

Snagret Hole

Tesoros:

- Crystallized Telekinesis
- Leviathan Feather
- Combustion Berry
- Taste Sensation
- Meat Satchel
- Heavy-duty Magnetizer
- Crystalized Telepathy
- Cupid´s Grenade
- Crystalized Clairvoyance
- Emperor Whistle
- Triple Sugar Threat
- Stupendous Lens
- Science Project
- Salivatrix
- Justice Alloy

Sublevel 1

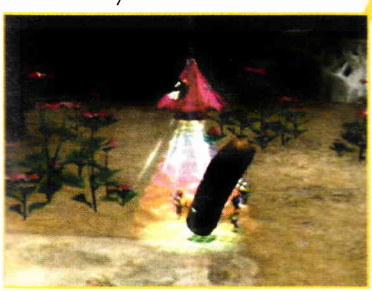
Avanza un poco y ataca a los enemigos rápidamente antes de que reaccionen. El grande guarda uno de los tesoros. Sube por el caminito de en medio y llegarás al lugar en el que encontrarás un cráter y un tesoro más que deberás llevar a la nave para que sea valorado.

Sublevel 2

Convierte a algunos Pikmins en blancos y avanza eliminando a los enemigos del camino hasta que llegues al estanque. Usa a varios Pikmins azules para cruzar y avanza hasta los dos tesoros que esperan del otro lado; consíguelos y pasa a los demás Pikmins en pequeños grupos por las tablas que cruzan el agua para que puedan llegar al cráter. Recuerda que puedes usar el C-Stick para que formen una fila.

Sublevel 3

El tesoro está dentro de una de las aves subterráneas situada detrás de la nave; atácala con tus tropas sin cesar para que obtengas el embutido y la cabeza del enemigo para procesar. Ahora derriba las paredes; así podrás convertir a los Pikmins que puedas, ya que los necesitarás. ¡Ten cuidado!; del otro lado hay un ave oculta.



Sublevel 4

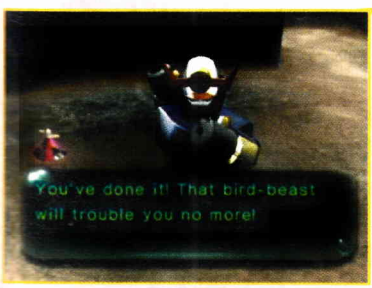
En este piso hay muchas variedades de enemigos: de agua, de fuego y trampas eléctricas. Procura avanzar cautelosamente arrojando a la batalla sólo a los Pikmins que resistan los ataques. También encontrarás enemigos lanza-piedras; cuando veas uno, retira a tus Pikmins y atácalo con **Olimar**, teniendo cuidado de sus golpes; uno de estos enemigos trae uno de los tesoros; los demás están a la vista.

Sublevel 5

Aquí encontrarás unos insectos que emiten ondas electromagnéticas que volverán loco a tu detector de tesoros. Procura eliminar a todos los enemigos de este lugar para que puedas buscar los valiosos ítems, aunque los enemigos traen algunos.

Sublevel 6

En esta otra área encontrarás más enemigos magnéticos y unas flores para transformar a tus Pikmins. Usa los blancos en el tubo de gas y ataca al ave que guarda un tesoro. Sigue avanzando con ayuda de los Pikmins blancos y los azules para que derrotes a todos los insectos y que obtengas los tesoros; si es necesario, convierte algunos más en azules.



Sublevel 7

Si creías que las aves subterráneas eran molestas, ¡espera a ver a este enorme jefe! Al igual que las aves normales, él se entierra para evitar que lo ataques y resurgirá para intentar dejarte sin Pikmins. Usa el *spray* para fortalecer a tus tropas y lánzale muchos Pikmins, apuntando debajo de su cabeza, para que se queden sobre de él atacándolo. Cuando se entierre en la arena, llama a tus pequeños soldados y podrás esperar a que salga de nuevo para reanudar el ataque.

¡Todavía falta mucho por recorrer!

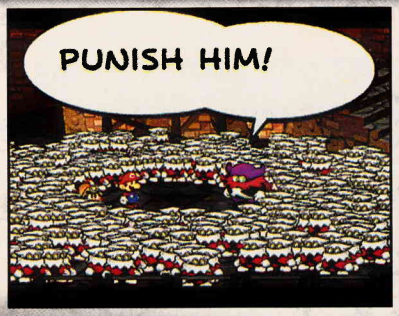
Hemos recorrido un largo trecho, enfrentado a temibles enemigos y conseguido muchísimos tesoros. Si terminaste con los enemigos de todas las cavernas y recuperaste los tesoros que te mencionamos en esta parte de los **tips**, ya habrás saldado la deuda que pesa sobre la compañía de **Olimar** y **Louie**. Pero no creas que es el final, hay mucho más en el mundo de los Pikmins que encontrar y tendrás una nueva misión que cumplir. No dejes de checar la continuación de los **tips** de Pikmin 2 para que termines totalmente con este grandioso juego. ¡Hasta la próxima!

PAPER MARIO™
THE THOUSAND-YEAR DOOR

© 2004 Nintendo. Juego por INTELLIGENT SYSTEMS.

UN MUNDO DE ACCIÓN

La legión de seguidores y fans de Mario demandan que cualquier juego estelarizado por el principal hombre de Nintendo, se mantenga fiel a sus raices —sorprendente, extravagante y puro de corazón—. **Paper Mario: The Thousand-Year Door** conserva dichas virtudes por completo. Pero el primer RPG de Mario en el GCN también enfrenta nuevos territorios. La aventura transporta a Mario a nuevas escenas tipo *Cel Shading* en el Mushroom Kingdom, donde él debe codearse con varios ladrones, adentrarse en el caso de peores criminales y, finalmente, golpear con su martillo a los verdaderos villanos. Como una secuela directa del título de N64, **Paper Mario** aprovecha la temática de papel de manera sorprendente.



¡EL ESCÁNDALO DEL MUSHROOM KINGDOM!

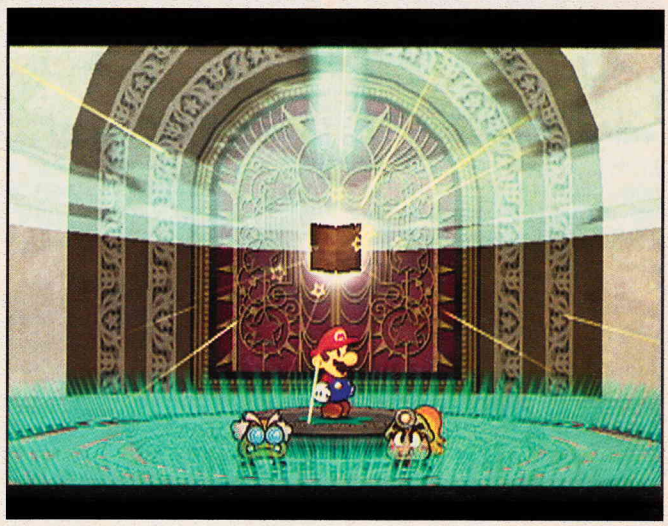
Paper Mario es una mezcla de sorpresas sin errores —la búsqueda conserva el tradicional esquema—. Esta vez la princesa desaparece en circunstancias más inusuales de lo normal. Cuando Peach navega hacia Rogueport, un pueblo rudo que atrae personajes sombríos como moscas (y tiene una horca como su atracción principal), ella encuentra un mapa del tesoro y rápidamente lo envía a Mario con una petición de unirsele en la aventura. Cuando él llega a Rogueport, Peach se ha ido, dejando a Mario tan sólo con el mapa y la idea de que usándolo, podrá encontrarla. Conforme guíes a nuestro héroe a través de los pueblos verás a diversos integrantes típicos de los juegos de Nintendo, logrando una emocionante travesía que pronto se convertirá en uno de los RPG más comentados de todos los tiempos.

Detrás de la Puerta de los Mil Años

Rogueport atrae a la gente por una buena razón. Está construida en las ruinas de una fabulosa ciudad destruida en un sólo día, y los habitantes desean abrir un portal debajo de Rogueport —The Thousand-Year Door— que supuestamente conduce a una riqueza inimaginable, un objeto de poder desmedido o el poder de un ser de inmensa maldad. El mapa es la llave para abrir el secreto.

El amable profesor Frankly te explicará que el mapa conduce a los siete *Cristal Stars*, usados para abrir la Thousand-Year Door.

Pronto sabrás que Bowser no es el culpable del secuestro de Peach —es un villano de nombre Grodus que desea el mapa para encontrar el secreto—.



El Verdadero Crimen Levanta su Cabeza

Cuando no estés en busca de los *Cristal Stars*, serás requerido por los sórdidos individuos de Rogueport, como el jefe de la mafia Don Pianta.

La Pérdida de un Ser Querido

Aunque hay muchos personajes e historias divertidas, el guión de Paper Mario tiene cosas trágicas, como la partida de un ser querido.

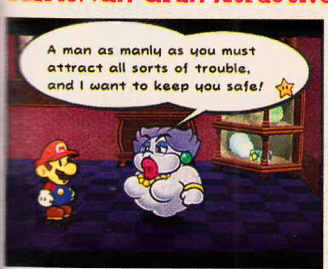
Luigi Obtiene una Reputación

Luigi no anda solo a menudo, pero mientras estés en las misiones, él saldrá un rato y escuchará noticias sobre el heróico Mario.

Bowser en las Cuerdas

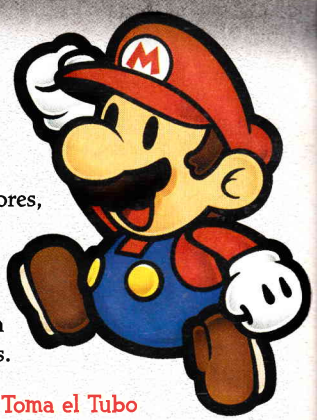
Con Grodus en los reflectores, Bowser siente que ha sido desplazado de la acción; así, él irá a buscarla —en ocasiones podrás controlarlo—.

Mario: ¡Un Gran Atractivo para las Chicas!



Esta sí es una cosa realmente horrible: ¿quién pensó en Mario como un héroe anhelado? Mucha gente, aparentemente— Mario se tropieza con muchos personajes que piensan que su bigote y martillo son seriamente atractivos, ¿lo dudas? Checa la imagen para quedar convencido por completo.

LAS PROPIEDADES DEL PAPEL



Cuando debutó el original **Paper Mario** en el Nintendo 64, creó una nueva fórmula para muchos jugadores, porque mostró un mundo posible sólo con efectos de papel. La secuela cuenta con un único estilo: los edificios se desbaratan cuando entras en ellos y después se vuelven a formar cuando sales. Escaleras secretas se materializan con transiciones tipo *flip-book*, las escenas cambian de igual forma como las hojas de un libro y los pasajes secretos toman formas que desafían la imaginación. Pero el verdadero salto cuántico con respecto al original está en las transiciones de Mario. Su aspecto 2-D será aprovechado de diversas formas.

Mario Emprende el Vuelo

Mario no poseerá todas sus transiciones desde el inicio. Él aprenderá a convertirse en avión muy pronto, ayudándole a llegar a puntos distantes.

Momento Crucial

Cuando Mario activa su modo de papel para girar, él podrá entrar en pequeños espacios. Piensa como papel: hay un pasaje escondido en esta foto.

Martillo con un Giro

Poco después, Mario aprenderá cómo doblar su forma de papel en un espiral, dándole más poder a su martillo para golpear objetos pesados.

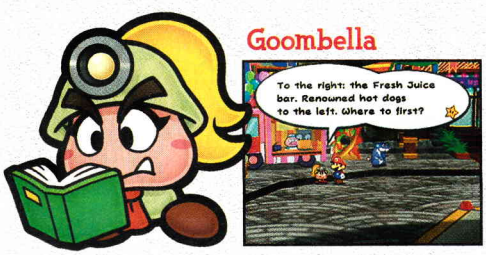
Toma el Tubo

La habilidad de rodar es de sus últimas transformaciones. Con esto, él puede entrar en un tubo para deslizarse en pequeños espacios o lugares seguros.

Contra Viento y Marea

Aunque las habilidades de Mario son maravillosas, también requerirás del talento de tus compañeros. Después de aterrizar en Rogueport, conseguirás a tu primer aliado –el Goombella, quien te presentará al profesor Frankly– después obtendrás más aliados conforme avances en tu aventura. El giro: sólo puedes llevar a un integrante a la vez, los otros esperarán hasta que los necesites. Cada una de las habilidades puede ayudar a Mario en las batallas. Afortunadamente, puedes cambiar de aliado en cualquier momento, ¡piensa de forma inteligente para sobrepasar los osbtáculos complicados!

Goombella



El estudiante de arqueología del profesor Fankly conoce un poco de todo. Su sabiduría te ayudará mucho para conocer detalles de los lugares que visites.

Flurrie

Flurrie es una reina del drama. Tiene sentido, ya que se retiró de los escenarios. El espíritu del viento le dará su música a tu equipo.

Koops

Koops se ha puesto muchas pruebas, especialmente desde que perdió a su heróico padre por parte de un ambriento dragón. Él agregará su choncha-proyectile a tu arsenal.

Yoshi

Yoshi es un poco travieso, pero valiente. Es escencial en las batallas. Fuera de éstas, Mario puede subirse en su espalda para moverse más rápido y cruzar pequeños huecos.

BATALLA DE CELEBRIDADES

Qué hacer: ¿dar un martillazo a un Koopa? ¿Dejar la marca del zapato en la cara de un Goomba? Las batallas por turnos son generalmente de inteligencia. Escogerás un ataque de un menú y posteriormente verás el desarrollo de la contienda. El **Paper Mario** de N64 innovó mucho en este aspecto. Después de seleccionar tu movimiento, puedes cambiar tu destino a mitad del ataque (o cuando se lleva a cabo) al presionar el botón en el momento adecuado. La secuela usa un sistema de batalla similar y agrega sus propios elementos: si saltas sobre un enemigo, la acción cambia a un teatro, donde Mario y su aliado debe entretener a una audiencia ambienta de una buena pelea. Ganar fama al derrotar enemigos es sencillo.

Heart Points (HP)

Cuando Mario es herido, perderá algunos *Heart Points*. Si los pierde todos, el juego habrá terminado. (Puedes reiniciar desde el último *save point*). Un aliado puede pelear junto a Mario. Cuando los HP de tu compañero lleguen a cero, caerá aturdido –cámbialo por otro personaje y continúa la pelea–.

Flower Points (FP)

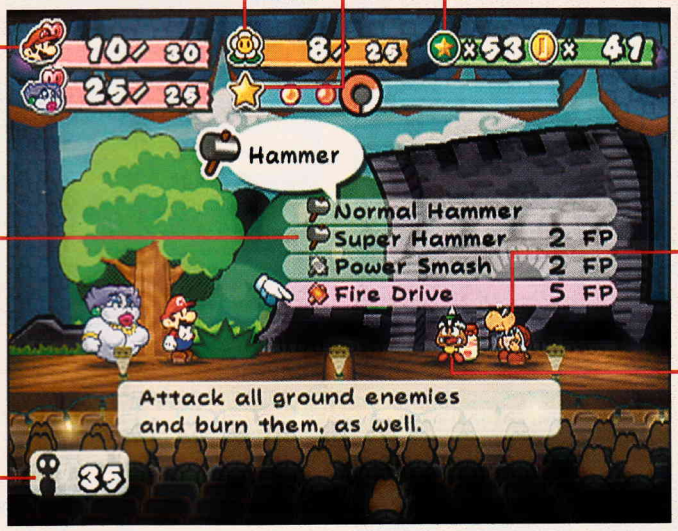
La mayoría de los ataques gastan *Flower Points*. En la foto de abajo Mario está a punto de usar una bola de fuego contra sus enemigos con el *Fire Drive*, que cuesta 5 FP. Necesitas conservar y administrar bien tus puntos para usarlos en ciertos puntos.

Star Power

Mario y su compañero dan ataques con los FP, pero sólo Mario puede proporcionar movimientos mega-poderosos (ve la foto de abajo). Cada uno de los poderes usa uno o más puntos del *Star Power*. La audiencia aplaudirá y recargará la barra.

Star Points (SP)

Ganarás *Star Points* por cada enemigo que derrotes. Mario incrementará su nivel cada vez que junte 100 *Star Points*, después tendrás la oportunidad de aumentar su HP, FP o *Badge Points*, también recibirás monedas y posiblemente *ítems* al terminar.



Comandos

Seleccionarás los movimientos de Mario desde el menú de comandos, después observarás su desarrollo; lo mismo para tus aliados. Para ambos personajes, usa *ítems* para generar otros poderes, como cambio de compañeros, defender al equipo o abandonar la pelea.

Ofensiva Enemiga

Después de realizar tus movimientos, es el turno del enemigo. No lo verás usar el menú, así que debes observar con cuidado para aprender sus tipos de ataque. Conocer las capacidades del rival te ayudará a emplear algún botón para esquivar cualquier ataque.

Miembros de la Audiencia

Serás observado por una audiencia que irá en aumento si peleas con esmero; en cambio, se reducirá si lo haces mal. Cada movimiento genera aplausos y ayuda a restaurar tu *Star Power*. Cuando Mario alcance cierto nivel de experiencia, incrementará su grado de celebridad, obteniendo un mejor teatro y con mayor audiencia.

Ítems enemigos y Defensa

Los enemigos no pueden defenderse a si mismos como tú –con presionar un botón a tiempo para librarte del golpe– pero ellos pueden aprovechar sus protecciones naturales para reducir el daño. Ellos también son capaces de usar accesorios o elementos para nivelar el poder.

Movimientos Adecuados

Necesitas poner atención en otros detalles de la batalla. Los ataques tendrán mayor efecto si sigues las instrucciones en pantalla. (Algunas pueden fallar si no presionas los botones perfectamente). Por ejemplo, durante el *Fire Drive* de Mario, debes mantener el *Control Stick* a la izquierda hasta que caiga una bola de fuego directamente en frente de Mario. Si tú después liberas el *stick* en el punto correcto, Mario golpeará la bola de fuego contra sus enemigos. Practica constantemente para lograr buenos resultados.

¡Defensa! ¡Defensa!

Puedes reducir el daño al presionar el botón A antes del impacto. Si presionas B con mayor exactitud, tendras mejor defensa y dañarás a tus enemigos.

Usa los Ítems

Hay muchos accesorios que ayudarán a tu equipo o dañarán al enemigo. Por ejemplo, la *Ice Storm* caerá sobre los rivales causando daño severo.

Movimientos Especiales

Mario conseguirá un nuevo movimiento especial por cada *Cristal Star* que obtenga. El *Earth Tremor*, por ejemplo, cuesta dos puntos del valor del *Star Power*.

Ataques Estilizados

Obtendrás FP si tienes buenos resultados en batalla, pero ganarás más si encuentras el botón secreto de cada movimiento, dando ataques estilizados.

¿Audiencia Hostil?

En ocasiones, un miembro de la audiencia te arrojará objetos. Si es algo malo –como una roca– puedes zambullirte en la gente y encargarte personalmente del asunto.

Peligros del Escenario

Mantén un ojo en el escenario. El telón podrá colapsarse y el techo caerá sobre ti; si presionas el botón A, esquivarás el daño.

UN MONTÓN DE ATAQUES

Aunque puedes golpear a la mayoría de los enemigos en **Paper Mario** con un salto básico o con el martillo, necesitarás ataques más feroces para eliminar a los rivales poderosos. Después de una corta exploración y práctica contra los Goombas y Koopa Troopas, llegarás a lugares más peligrosos, con criaturas que tienen más *Heart Points*, poderes devastadores e invulnerabilidades. Necesitas observar el campo de batalla para balancear el rango de tu defensa y ataque a tu favor. Te recomendamos encontrar las docenas de habilidades a través del juego e incrementar el poder de tus aliados para generar movimientos feroces y potentes.

Usa los Badge Points

Las insignias de **Paper Mario** son clave para derribar a los diversos enemigos. Con los accesorios adecuados, puedes aumentar los ataques de salto y martillo de Mario, incrementa sus estadísticas y las de tus aliados. Mario puede usar todas las insignias que posea; cada una llena una cierta cantidad de *Badge Points* (BP). Afortunadamente, si incrementas los BP de Mario cada vez que subes de nivel, podrá manejar más poderes al mismo tiempo.

Mario puede hacer uno de sus saltos clásicos –golpeando a una línea de Paratroopas contra el suelo– sólo él usa la insignia *Multibounce*.

Mario obtiene un mayor impacto con su martillo una vez que tenga la insignia *Quake Hammer*, el cual permite golpear múltiples objetivos.

Algunas insignias agregan efectos secundarios; por ejemplo, con el *Shrink Stomp*, Mario reduce el tamaño del enemigo y el poder de ataque.

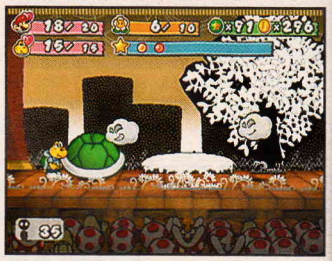
El *Fire Drive* y otras insignias ponen zumbidos en el martillo de Mario. Son difíciles de encontrar, pero valen mucho la pena por su energía.

Insignias como el *Zap Tap* le dan a Mario mayor defensa. La insignia electrificada aturde un poco a los enemigos. ¡Busca la oportunidad para usarla!

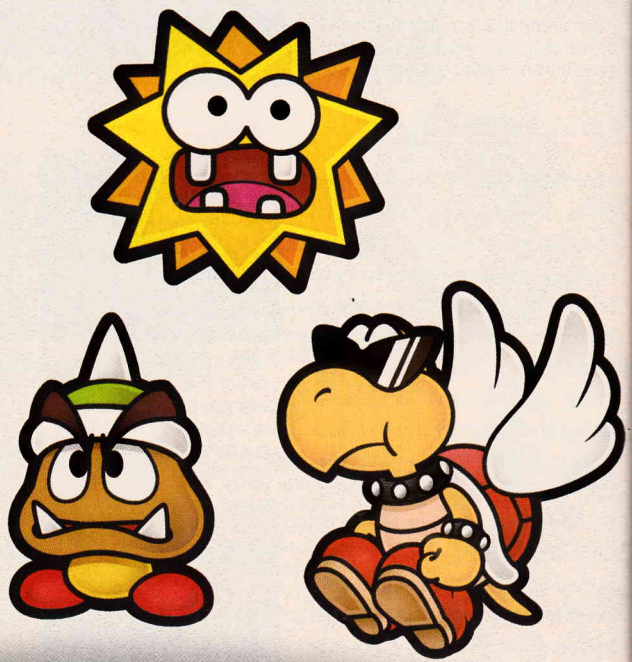
Muchas insignias afectan al compañero de Mario. El *Quick Change* le permite al aliado sustituirse por otro, sin perder tiempo para hacer un ataque.

Incrementa el Poder de tu Equipo

Cada uno de los aliados de Mario tiene un movimiento básico y un ataque con FP desde el inicio, como el Body Slam de Flurrie (que no usa FP y causa bastante daño) y su Gale Force (que cuesta 4 FP y saca a los oponentes del escenario). Si encuentras los Spirt Shines a través del juego y se los das al mago Merlon, tus compañeros aprenderán poderosos movimientos. Recuerda que entre mejor sean las estadísticas de ataque, más fácil serán las peleas.



Los *Shine Sprites* son raros y podrás no tener suficiente tiempo para aumentar el nivel de todos los aliados en tu grupo. Necesitarás escoger qué compañero desarrollar. Cada uno trae diferentes poderes a la batalla, como el *Shell Shield* de Koops, el cual cuesta 4 FP, pero protege a Mario del daño severo.



UNA INFESTACIÓN MALIGNA

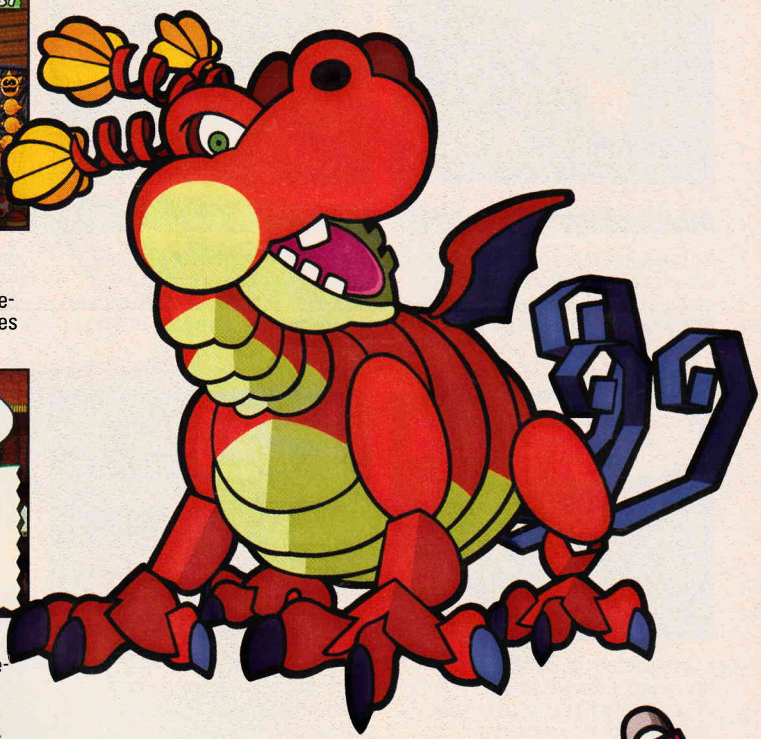
Es difícil ver a los oponentes clásicos de Mario (Bob-ombs y Bullet Bills) como chicos malos, pero hay algunos villanos atormentando los poblados en **Paper Mario**, por ejemplo, el dragón Koopa-gulping. Si tus enemigos son meramente simples criaturas o fuerzas malévolas, deberás eliminar legiones enteras de ellos. Cada tipo de enemigo tiene estatus y habilidades únicas. Antes de seleccionar un ataque, considera tu objetivo cuidadosamente. Y cuando sepas que entrarás en un sitio repleto de enemigos de una categoría, piensa en organizar y equipar tus insignias: cambia las inútiles por otras que te ayuden.

Lakitu vuela fuera del alcance de los martillos de Mario y arrojará pequeños enemigos hasta que lo pongas fuera de combate –el escenario se puede llenar pronto–.

Así como Lakitu, tú deberás poner a un Pokey en su lugar, antes que invoque a más Pokeys. Sus picos previenen tus saltos, así que no intentes ese tipo de ataques.

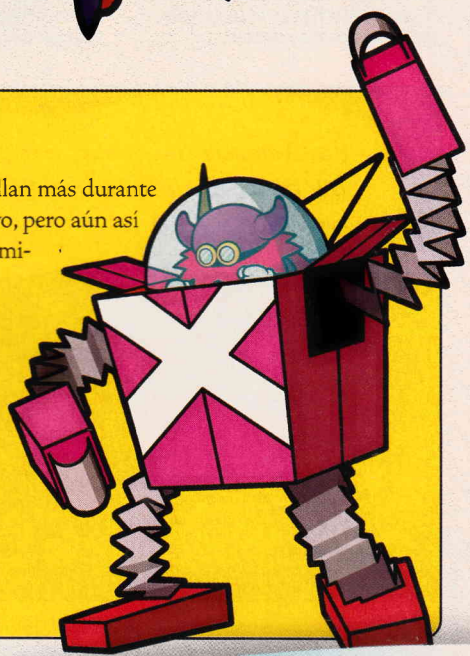
El juego ofrece un gran rango de nuevos elementos, como el Yux, que brota un campo de fuerza de forma de un Mini-Yux, girando alrededor de su anfitrión para protegerlo.

La habilidad Tattle de Goombella es importante para descubrir a los enemigos secretos. Tendrás los avisos inmediatamente durante la batalla –chécalos en cualquier momento–.



¿Listo para Sacar la Basura?

Paper Mario tiene muchísimos diálogos –es un RPG, después de todo–, pero sus escritos brillan más durante las peleas con los Jefes. Algunos de los villanos y Jefes tienen aspecto extraño y hasta inofensivo, pero aún así no merecen ser menospreciados. Nosotros tendremos una gran lista de candidatos para la nominación de mejor villano de 2004, como éste que ves a tu derecha. ¿Se ve rudo, no?



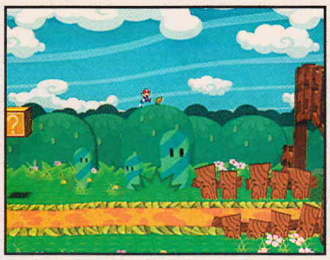
MÁS QUE LA PUERTA

Paper Mario: The Thousand-Year Door promete una larga búsqueda. Pero el RPG tiene mucho más por ofrecer que la historia de las *Crystal Stars*. La búsqueda por las insignias, piezas de estrella y los *Shine Sprites*, más el objetivo de completar docenas de poderosas recetas especiales. Si aceptas las misiones alternas, tendrás oportunidad de socializar con otras figuras importantes del Mushroom Kingdom. Y las batallas tomarán una mejor dimensión mientras logras que Mario se convierta en el tipo de celebridad que aclaman las masas, para descubrir cada criatura secreta y todos los secretos de las batallas.

Desentierra las Insignias

No necesitas todas las insignias para completar la misión principal; sin embargo, estamos seguros que podrás obsesionarte en conseguirlas todas.

Busca las Piezas de Estrella



Las piezas de estrella son la clave para ganar algunas insignias extra. Necesitas explorar los terrenos, cercanos y lejanos, para encontrarlas.

Descubre los Shines

Los *Shines Sprites* aumentan el poder de tus compañeros, pueden ser difíciles de encontar. Usa las habilidades de los miembros de tu equipo.

¿Huele a Comida?

Después de entrar en la cocina de Zess, ella aceptará *ítems* para prepararte nuevos platillos, como el HP y FP *Spicy Soup*.

Soluciona los Problemas

Los ciudadanos de Rogueport están necesitados. Puedes inscribirte en misiones alternas en el tablero de problemas para ayudarles.

Salta a la Fama

Mario inicia como un pobre representante del escenario, pero conforme ganes niveles, irá incrementando su popularidad en el teatro.

Cataloga a Cada Amigo

Los enemigos del Mushroom Kingdom son muy malhumorados. Puedes catalogarlos usando la habilidad *Tattle* de Goombella, para ver su diario.

Ve el Pozo de los 100 Intentos

El pozo de los 100 intentos envía a los jugadores a través de muchos niveles de batallas insesantes –no puedes salvar tu progreso en este modo–.

LA HISTORIA SE REVELA

Los fans de Mario amarán la frescura del juego en el Mushroom Kingdom; los adictos al RPG quedarán contentos con las diversas aventuras y el sistema de batalla. **Paper Mario: The Thousand-Year Door** tiene todo para ser un gran título en el GCN. En nuestra próxima edición te mostraremos otros puntos interesantes del la misión, para ayudarte a encontrar nuevos aliados y el poder necesario para enfrentar a Grodus, el nuevo rostro de la maldad.

PAPER MARIO™
THE THOUSAND-YEAR DOOR

UNA AVENTURA DE MIL AÑOS.

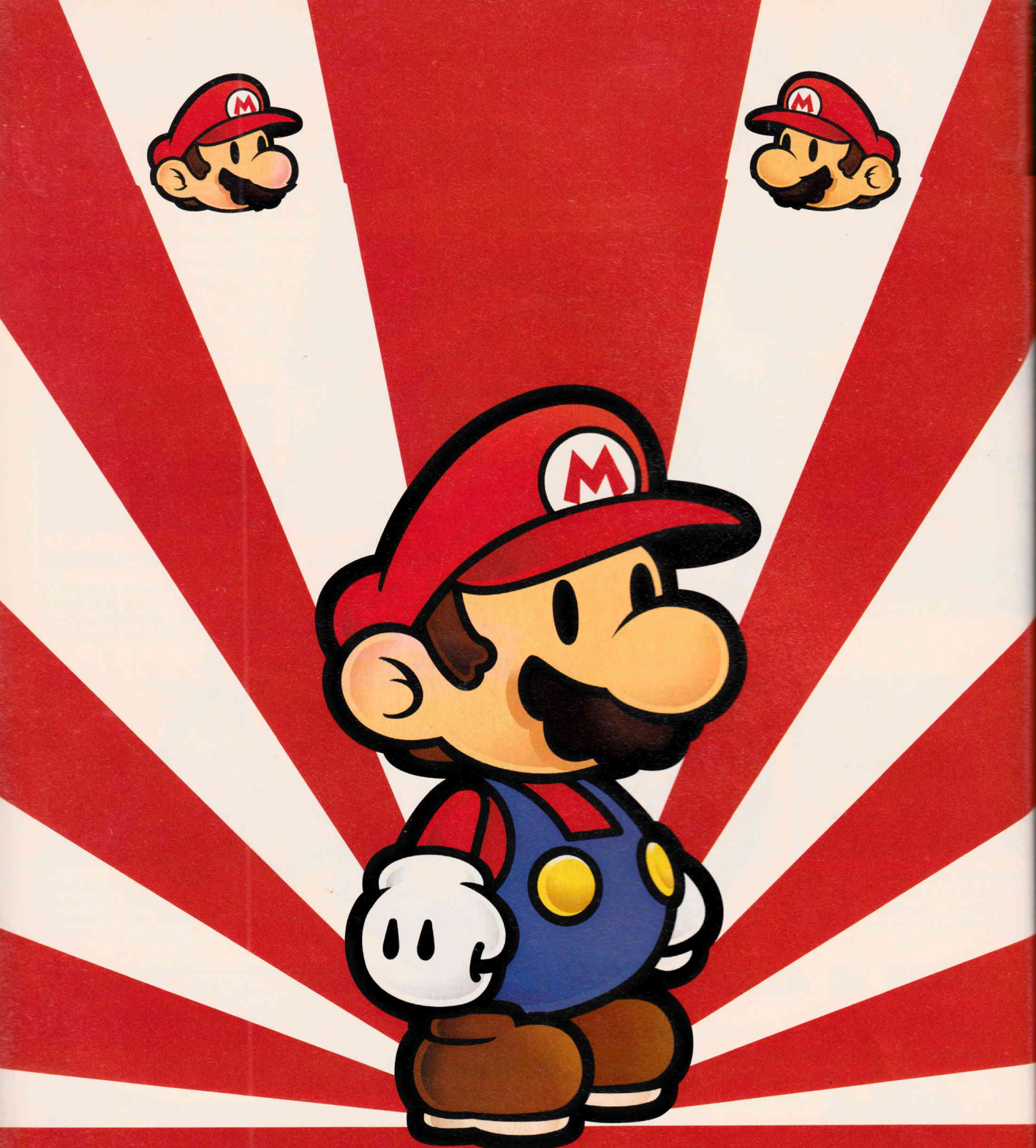
El nuevo capítulo de la aventura RPG de Mario desdobla con nuevos movimientos de papel. Conviértete en avión de papel, dóblate y recorre las rendijas, cambia a bote de papel, sube por un tubo y más en tu búsqueda por descubrir el secreto detrás de la Thousand-Year Door.

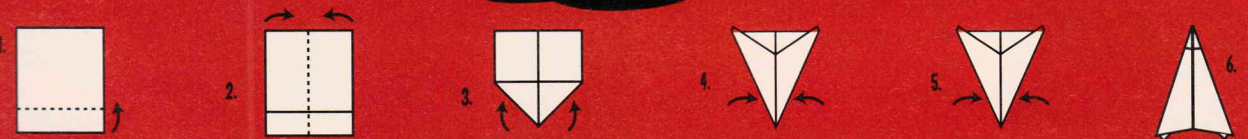
NINTENDO GAMECUBE™

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

Mild Cartoon Violence

© 2004 Nintendo. Juego por INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo.
www.nintendo.com Juego y Nintendo GameCube se venden por separado.





CÓMO HACER EL AVIÓN DE PAPER MARIO

1. DOBLA EL PANEL ROJO. LOS PIES DE MARIO QUEDAN ABAJO EN LA HOJA.
2. DOBLA LA HOJA POR LA MITAD. EL BLANCO Y EL ROJO QUEDAN EN EL INTERIOR.
3. DOBLA LAS ESQUINAS HACIA EL CENTRO DE LA HOJA.
4. DOBLA LOS LADOS HACIA EL CENTRO, PARA QUE SE ENCUENTREN.
5. DOBLA LOS LADOS OTRA VEZ HACIA EL CENTRO, PARA QUE SE ENCUENTREN.
6. DESDOBLA LAS ALAS Y HAZLO VOLAR.

CLASSIC NES® SERIES

¡Escoge alguno de estos títulos!

ONLY FOR

GAME BOY® ADVANCE

© 2004 Nintendo. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo. Visita www.nintendo.com

el ojo del cuervo

Por Hugo Hernández

¡Qué tal, mis queridos lectores! Ya estoy de regreso en una nueva edición de El Ojo del Cuervo. Esta vez abordaré diversos temas interesantes para que se diviertan el resto del año. En primer lugar está el segundo filme de **Resident Evil**, una excelente continuación y candidata a la mejor película basada en un videojuego. ¡Preparen su sillón favorito y pongan un buen *soundtrack* en su estéreo porque estamos a punto de iniciar!

Resident Evil 2: Apocalypse

¡Mi nombre es Alice... y recuerdo todo!

Por fin miles de fans disfrutamos la nueva entrega de **RE**; esta vez la dirección corrió por parte del chileno Alexander Witt, mientras que el guión fue escrito por Paul W.S. Anderson (director de la primera cinta). Ahora se aprovecharon notablemente los recursos del juego para ambientar los escenarios, vestuario y en sí todos los elementos del filme. Por su parte, **Alice** conserva el papel protagónico que la llevará a combatir contra todo tipo de alimañas, zombis y al imponente **Nemesis**, en una épica pelea donde no ganará el más fuerte, sino el más inteligente. Lo interesante en la historia es que *Apocalypse* continúa justo en el mismo momento en el que concluye la primer película y transportándonos directo a la acción de **Resident Evil 3: Nemesis**.

Datos curiosos

La toma donde los miembros del departamento de policía de Raccoon City están rodeados por zombis en una intersección, está basada casi por completo en un video de **Resident Evil 3: Nemesis**.

La secuencia en la que **Alice** corre por un pasillo mientras el helicóptero le dispara a través de las ventanas, es similar al cinema de introducción de **Resident Evil: Code Veronica**.

Otro detalle es cuando Alice entra a la tienda de armas, haciendo referencia a **Resident Evil 2**, cuando al inicio entras a la *Kendo´s Gun Shop* para tomar la escopeta.

Las habilidades sobrehumanas de **Alice** son similares a los poderes vistos en **Albert Wesker** en **Resident Evil: Code Veronica**; sin embargo, la capacidad de eliminar gente a distancia tipo **Darth Vader**, es argumento único de la película. ¿Qué nuevas sorpresas nos esperan en la próxima cinta?

El segmento cuando **Alice** se enfrenta a un grupo de soldados y deja caer su arma para agarrarla justo antes de tocar el suelo, está basado en el video de introducción de **Resident Evil: Code Veronica**.

Los ausentes...

Jill Valantine, **Nikolai**, **Carlos Olivera** e incluso uno que otro **Licker** mostraron sus rostros en *Resident Evil 2: Apocalypse*, pero ¿dónde están las demás estrellas? Muchos nos quedamos esperando la aparición de **Albert Wesker**, **Barry Burton**, **Leon S. Kennedy** o de los hermanos **Redfield**, pero no descartamos que en la próxima cinta lleguen para cerrar con broche de oro la trilogía, ya que, según Anderson, la saga tendrá una tercera y última parte bajo el siguiente contexto:

En la primera vimos escenas alternas a los orígenes de la historia, partiendo desde cómo fue liberado el virus en las intalaciones de *Umbrella*; en la segunda nos regocijamos con algo más acoplado a la saga del Nintendo GameCube; y en la tercera veremos los hechos posteriores a los videojuegos; interesante, ¿no? En resumen, la película es muy buena, deja con un magnífico sabor de boca a los fans y entretiene a quienes no lo son. La mejor escena: ¡ver a **Jill** y a **Alice** patear el trasero de una horda de zombis en el cementerio! La moraleja: no confíes en los cerillos y lleva siempre contigo un encendedor!

La buena, la mala y la rara

Tres recomendaciones para desempolvar tu reproductor de DVD

¿Estás cansado de ver pasar un sábado con Van-Damme, Stallone o Schwarzenegger? ¿Ninguna película del videoclub llama tu atención? ¡No te preocupes! A continuación te presento algunas recomendaciones que te harán reír, llorar o gritar:

Ju-On: The Grudge (2003)
Dirige: Takashi Shimizu.
Actúan: Megumi Okina, Misa Uehara, Misaki Ito, Yui Ichikawa, Kanji Tsuda.

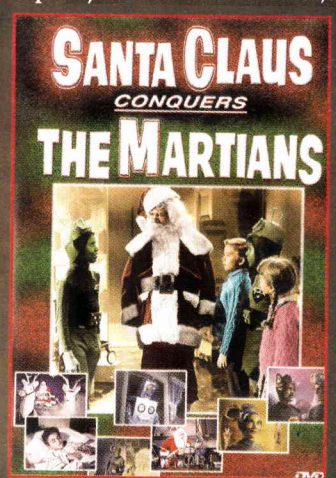
Seamos realistas: el terror de las películas hollywoodenses está para llorar –no por lo perturbadoras, sino por lo mal hechas-. Sin embargo, en la actualidad las miradas están puestas sobre las producciones orientales: *The Ring*, *The Eye*, *Vortex* (*Uzumaki*) y por supuesto *Ju-On*, una escalofriante película que narra la historia de **Takeo Sadeki**, quien invadido por los celos hacia su esposa, decide asesinarla a ella, a su hijo **Toshio** y hasta al gato... Ahora la casa está maldita por los espíritus de **Toshio** y su madre y cualquiera que se atreva a entrar quedará marcado por la muerte. El filme cuenta con múltiples escenas aterradoras en una atmósfera de tensión y suspenso que te hará pensar dos veces antes de comprar una casa. Como información adicional te comento que en los próximos meses veremos en la pantalla grande una adaptación occidental de esta cinta bajo el nombre "*The Grudge*", con la bella Sarah Michelle Gellar en el papel de **Karen** y bajo la batuta del mismo director de la versión original.

Yu-Gi-Oh: The Movie (2004)
Dirige: Hatsuki Tsuji.
Actúan: Dan Green, Wayne Grayson, Amy Birnbaum.

La serie de televisión es entretenida y miles de fans estaban esperando la primera batalla en la pantalla grande. ¿El resultado? Algo que te dejará pensando qué pudiste haber hecho con el dinero gastado en el boleto del cine. La historia es de lo más trillada, donde un ser siniestro se apodera del cuerpo de **Kaiba**, forzándolo a enfrentar a su archirrival **Yugi Muto** con cartas que harán papilla hasta a los antiguos dioses egipcios, sí, esos supuestamente invencibles. Si gana la maldad, tendrá el poder suficiente para destruir el mundo; pero recuerda: el temerario **Yugi** siempre tiene un AS bajo la manga... o mejor dicho, un Dragón Metálico de Ojos Azules y un Mago Oscuro.

Santa Claus Conquers the Martians (1964)
Dirige: Nicholas Webster
Actúan: John Call, Leonard Hicks, Vincent Beck.

¿Santa Claus y marcianos? ¡Qué puede fallar! Nunca pensé que algo tan malo pudiera ser bueno, pero Nicholas Webster nos muestra que todo es posible. La cadena de televisión KIDS TV saca al aire un reportaje sobre el taller de Santa; al verlo, los niños marcianos se llenan de nostalgia porque a ellos nadie les lleva regalos ¿Qué hacer? ¡Secuestrar al Santa Claus terrestre! Pero hay un problema: ¡existen miles de Santas en las calles! Así que los líderes de Marte se embarcan en una odisea por encontrar al barbudo bonachón para llenar de felicidad el corazón de sus pequeñines. A pesar de ser una cinta bastante vieja, te la recomiendo para reírte un rato en las próximas fechas decembrinas.



Ve juntando tus quincenas porque los DVD de *Ju-On* y *Yu-Gi-Oh! The Movie* estarán listos a partir de noviembre; en cambio, si te quedaste con ganas de ver cómo Santa Claus logra salvar la navidad de los marcianos, ¡no es necesario esperar! La adaptación en DVD ya está disponible en cualquier tienda especializada o en múltiples sitios de Internet. ¿Te gustaron estas recomendaciones? ¿Quieres ver más? Envíame tus comentarios o peticiones a mi correo electrónico.

Con esto concluimos la edición de noviembre de "El Ojo del Cuervo". Espero que te hayas divertido al leerlo, tanto como yo al escribirlo. ¿Quieres mandarme tu opinión? Escribe a: hugoh@clubnintendomx.com donde recibiré con gusto tus quejas, sugerencias, críticas, chistes o todo lo que se te ocurra. También puedes enviar tus cartas por correo ordinario a la dirección de la redacción. ¡Hasta la próxima edición!

Compañía: Capcom Desarrollador: Clover Studio Categoría: Acción/ Aventura Clasificación: Everyone Jugadores: 2

©: 2004 Capcom Entertainment

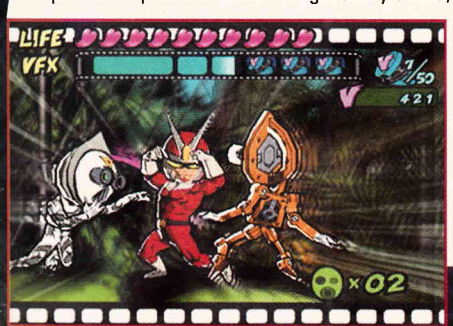
¡LUCES, CÁMARA, ACCIÓN!

Hubo una vez un hombre que peleó por salvar al mundo, derrotó a las fuerzas del mal y restauró la paz en Movieland, su nombre: Joe, Viewtiful Joe. Pero ahora el mal ha vuelto y amenaza terminar con la tranquilidad que nuestro héroe logró; afortunadamente esta vez no está solo, cuenta con su novia, Sylvia, y juntos harán hasta lo imposible por impedirlo.

Por: Master

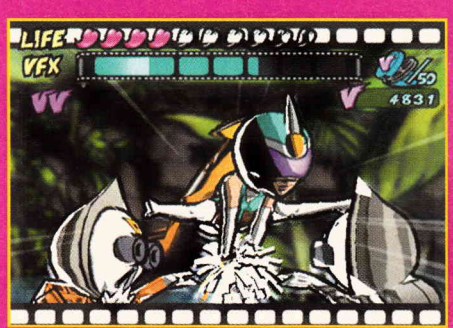
UN JUEGO INOLVIDABLE

Hace un año, cuando **Viewtiful Joe** hizo su aparición, todo mundo quedó impresionado, El título tenía todo lo que un buen jugador desea: buena música, excelentes gráficos, una historia original y un alto nivel de diversión, pero lo mejor de todo es que era un juego de Side-Scroll. Capcom nos mostraba que un juego podía ser espectacular sin necesidad de estar en 3D. En los siguientes meses los premios y reconocimientos no se hicieron esperar; de hecho, muchos lo consideran el mejor título del año pasado. Una segunda parte era prácticamente obligatoria y ahora, después de un año, hace su aparición **Viewtiful Joe 2**, que sin lugar a dudas seguirá el mismo camino que el primero.



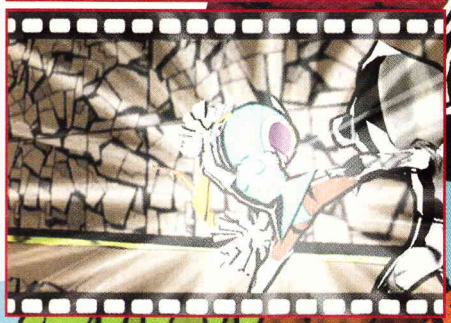
¡SYLVIA ENTRA A LA ACCIÓN!

Uno de los principales atractivos de esta segunda parte es la aparición de **Sylvia**, la novia de **Joe**, como personaje elegible. Comparte algunos movimientos y ataques con su novio, pero también cuenta con otros exclusivos y que la vuelven letal a la hora de los combates. Así como **Joe** cuenta con bombas y **boomerangs** para atacar, **Sylvia** utiliza una especie de pistola que lanza misiles, muy útil para rematar a los enemigos, aunque sus ataques normales los realizará con pompones de porrista.



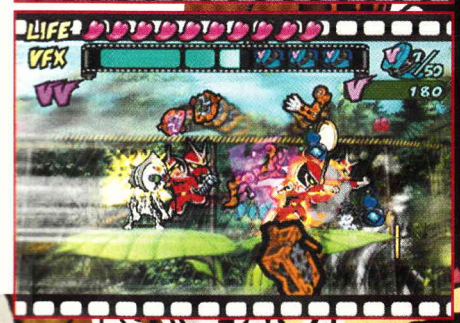
DOS JUGADORES SE DIVIERTEN MÁS QUE UNO

La diversión siempre se incrementa dependiendo del número de jugadores que estén en acción, por lo que en esta oportunidad podrán jugar dos personas a la vez. Como te debes imaginar, uno controlará a **Joe** y otro a **Sylvia** y, combinando ambas habilidades, podrás crear combos espectaculares; por ejemplo: **Joe** puede conectar varios golpes a un enemigo hasta elevarlo y **Sylvia** puede disparar en el aire, mientras **Joe** salta para dar el golpe final. El límite de jugadas que puedes crear está en tu imaginación, por lo que deberán practicar bastante para sacarle el mayor provecho al jugar en pareja.



¡LUCE TUS MOVIMIENTOS!

Si recuerdas el juego anterior, contaba con tres VFX, los cuales reaparecen en esta versión: Slow motion, que nos permite alentar la acción para atacar más fácilmente o para esquivar los disparos muy al estilo de **Matrix**. También tenemos Mach speed, que al activarlo acelera la acción en pantalla, dándonos así la oportunidad de atacar a varios enemigos a la vez; por último, contamos con el Zoom, que genera un acercamiento gracias al cual podemos realizar algunos ataques especiales como el **Viewtiful forever**, muy útil para las ocasiones en que estamos rodeados.

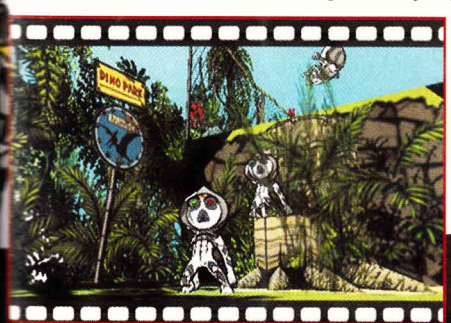


A GRABAR SE HA DICHO

Además de los VFX ya mencionados, los programadores han creado uno más: **Replay**. Esta nueva técnica la activaremos y detendremos mediante el botón "B", y nos permitirá grabar un ataque o movimiento, el cual se repetirá tres veces. Supongamos que inicias la grabación cuando le das un golpe a un enemigo y después la detienes, justo en ese instante tu grabación se repetirá en tres ocasiones, ocasionando un mayor daño al enemigo. Pero debes tener cuidado, ya que si por error o descuido repites una escena en la que sufres algún daño, obviamente también se multiplicará por tres.

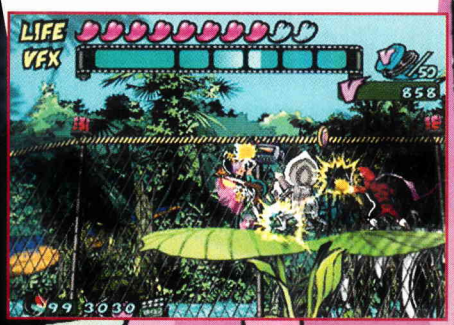
ARROJA A LOS ENEMIGOS

Un gran detalle es que ahora, después de conectar un buen combo, podemos agarrar a nuestros enemigos y arrojarlos para ocasionarles un daño mayor o para rematarlos. Este movimiento nos ayudará cuando haya varios contendientes en pantalla, porque podremos tomar a uno y aventarlo contra sus compañeros para noquearlos por unos instantes y aprovechar para atacarlos.



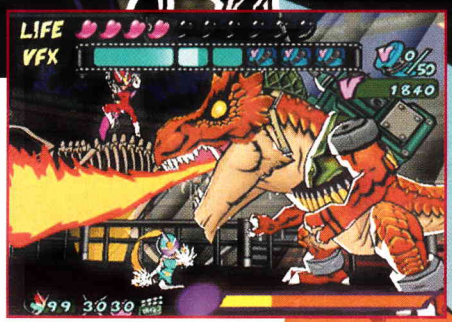
NIVEL DE DIFICULTAD

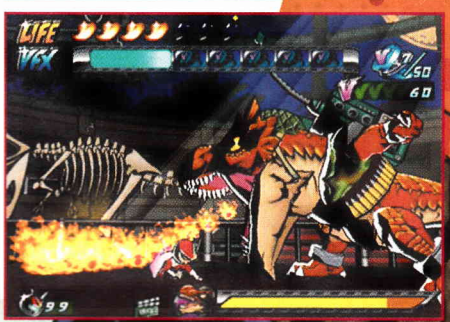
Pocas personas son las que no se quejaron acerca de la dificultad del juego anterior, y es que para ser honestos, era bastante elevada, por lo que los jugadores más pequeños o los no tan expertos dejaron el juego sin terminar. Afortunadamente, los programadores tomaron cartas en el asunto y ahora la dificultad del juego no es tan alta, aunque tampoco sencilla; digamos que del uno al 10, le quitaron tres puntos de dificultad.



EL SET DE GRABACIÓN

Los escenarios del juego son de lo más variado; encontrarás niveles en montañas, bosques, ciudades y hasta debajo del mar. De entre los más vistosos, hay uno que es una especie de museo de historia natural, donde al final te enfrentarás con un dinosaurio que lanza fuego por la boca, además de que tiene un cañón en la espalda. Y ya que estamos hablando de los jefes de escena, te podemos adelantar que son más impresionantes que los de la primera versión, tanto por su tamaño como por su manera de atacar.





THE SIX MACHINE

Ni **James Bond** ha tenido un auto con tantas transformaciones como **The Six Machine**, que es la "nave" que podrás usar en esta aventura. Al inicio, su forma será la de una pequeña, que te ayudará en las misiones aéreas, y a lo largo del juego podrá transformarse en submarino, auto, taladro, en un cañón (que deberás utilizar en conjunto con **Sylvia**) y, lo más impresionante, ¡un robot gigante!, con el que nadie se te podrá poner enfrente.

CORTE Y SE QUEDA

Viewtiful Joe 2 es uno de esos juegos que merece ser jugado hasta que las letras de los botones de tu control desaparezcan; no exageramos al decir que, como su primera parte, será uno de los mejores títulos del año. Así que prepárate, porque la frase "Henshin A Go Go Baby!" volverá a estar de moda, y si no quieres estar fuera de ella, corre a conseguirlo.

RANKING 1 — 10

Crow 8.0

Sí, ya sé que el primero se te hizo difícil, pero no desesperes; la secuela es menos severa en ese aspecto y más extensa para que aproveches a los dos valientes personajes de esta aventura. Me agrada el estilo cooperativo y las nuevas habilidades, pero siento que ahora descuidaron un poco la línea de historia. Pero ¡qué importa! El juego es realmente divertido.

Pankeón 9.5

Todo conocedor sabe que los juegos tienen su valor en el **gameplay** y no en el número de polígonos, cinemas y gráficos que presente. **Viewtiful Joe** nos recuerda esto al regresar al antiguo estilo en 2D el cual, aunque lo duden, exige mucha más habilidad que el 3D; afortunadamente es tan genial como el primer juego, así que no dudo en recomendarlo. Espero que sigan sacando más juegos como éste.

Master 10

Siempre he dicho que lo verdaderamente importante en un videojuego es la diversión, y es que a pesar de que existen juegos más espectaculares visualmente hablando, realmente muy pocos resultan tan divertidos; y lo mejor de todo es que podrás compartir toda la diversión y acción, ya sea con tu hermano o con un amigo. Simplemente no puedes dejarlo pasar por nada del mundo.

¡Ganadores!

Ellos son los tres afortunados lectores:

Elias David Rodríguez Chávez
Guanajuato, Gto. México

Héctor Eduardo Neri Cano
Guadalajara, Jal. México

Juan Carlos Morales Chagoyán
Guanajuato, Gto. México

¡Gracias por tu respuesta!

Mariana Ríos con las cartas participantes

Foto: Martín Foez

Nintendo

CLUB NINTENDO

S.O.S.

Spider-Man 2
Nintendo GameCube

Completa lo siguiente para obtener varios premios.

Secreto	¿Cómo activar?
Alien Buster	Derrota a Misterio en el modo de historia.
Balloon Popper	Estalla 25 globos.
Bane of Petty Thieves	Detén a 25 ladrones de monederos.
Big Game Hunter	Derrota a Rhino en el modo de historia.
Champ	Derrota a 200 enemigos.
Crime Stopper	Detén 25 crímenes pequeños.
Drenched Explorer	Consigue los 130 Bouy Tokens.
Employee of the Month	Completa las 20 misiones de pizzas.
Friend to Children	Regresa 25 globos a los niños.
Game Master	Obtén el 100% en el juego.
Good Samaritan	Ayuda a 250 ciudadanos en peligro.
Hardcore Gamer	Completa todos los juegos de arcadia.
Hero	Acumula 45K Hero Points.
Hero in Training	Acumula 15K Hero Points.
Honorary Deputy	Auxilia a 25 oficiales.
Human Ambulance	Resuelve 25 emergencias médicas.
Knowledge Seeker	Colecta los 213 Hint Markers
Life Preserver	Resuelve 25 casos de hundimiento de barcos.
Lover not a Fighter	Completa todas las misiones de MJ.
Master Explorer	Colecta todos los tokens de exploración.
Mega Champ	Derrota a 500 enemigos.
Mega Hero	Acumula 200K Hero Points.
Partycrasher	Detén 25 batallas reales.
Shock Absorber	Derrota a Shocker en el modo de historia.
Shutterbug	Completa todas las misiones "Daily Bugle"
Silver Medalist	Termina todos los retos.
Speed Freak	Obtén la velocidad máxima para columpiarte.
Stick Up Artist	Frustra 25 robos.
Sucker	Frustra 25 emboscadas.
Superhero	Acumula 100K Hero Points.
Tentacle Wrangler	Derrota al Doc. Ock en el modo de historia.
Thug Mugger	Prevé 25 asaltos.
Towering Explorer	Colecta todos los tokens de rascacielos.
Vigilant Explorer	Colecta todos los tokens de Las guaridas.
Watch Dog	Frustra 25 allanamientos.
Watchful Explorer	Encuentra todos los tokens secretos.

Tak and the Power of JuJu
Nintendo GameCube

Introduce los siguientes passwords mientras el juego esté pausado, Ppara obtener los siguientes secretos

100 Plumas
B, Y, X, B, Y, X, B, Y.

Todos los cinemas
Izquierda, derecha, B, B, X, X, izquierda, derecha.

Todos los power-ups de JuJu
Arriba, derecha, izquierda, abajo, Y, X, B, abajo.

Todas las Moonstones
Y, Y, B, B, X, X, izquierda, derecha

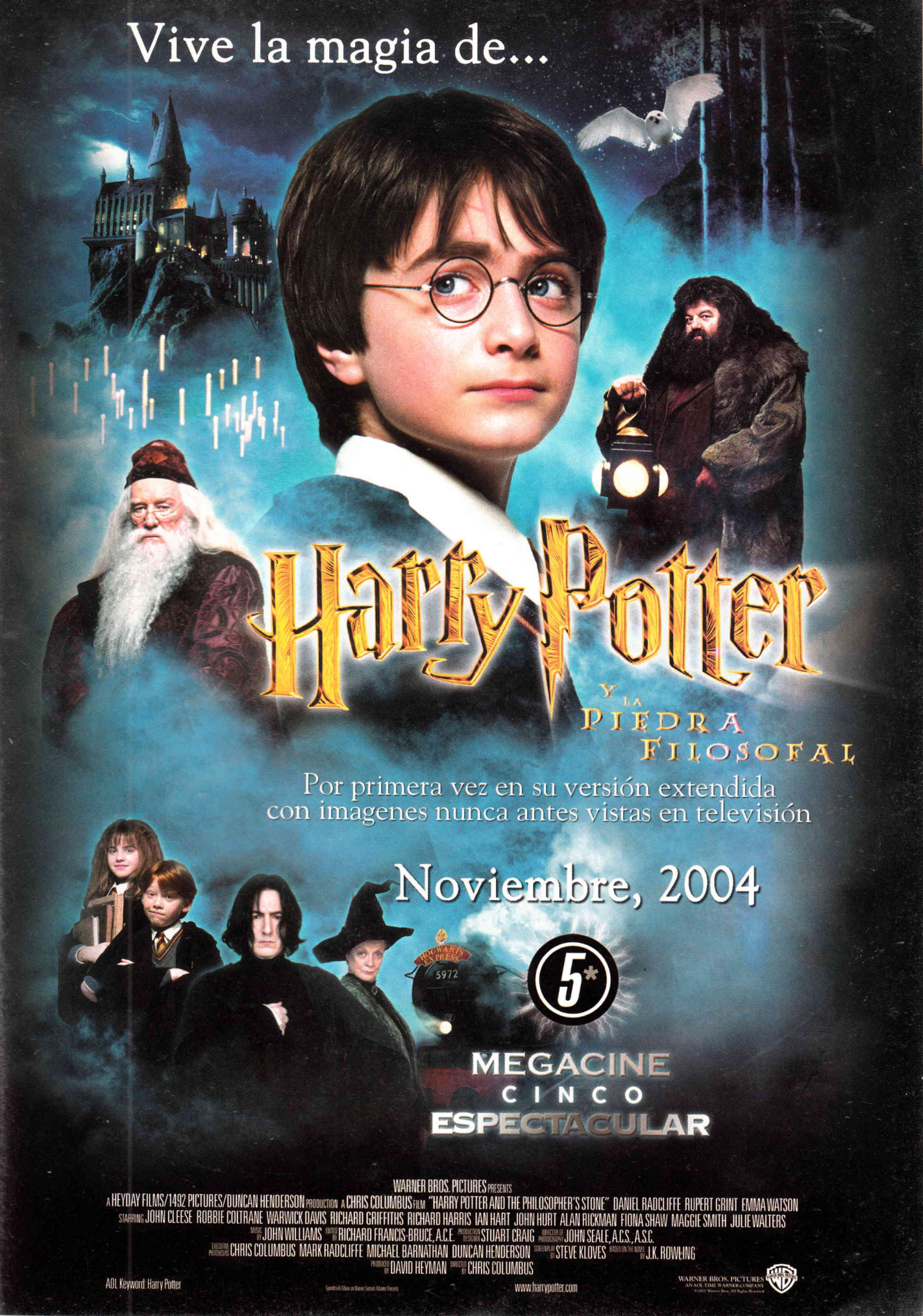
Todas las plantas
B, Y, X, izquierda, arriba, derecha, abajo, abajo.

Todos los Yorbels
Arriba, Y, izquierda, B, derecha, X, abajo, arriba.

Menú de cheats
B, X, Y, Y, B, X, Y, Y

Arte conceptual adicional
Colecta las 12 plantas.

Storyboards extras
Colecta 200 Yorbels.


Vive la magia de...
Harry Potter
Y LA PIEDRA FILOSOFAL
Por primera vez en su versión extendida
con imagenes nunca antes vistas en televisión
Noviembre, 2004
5*
MEGACINE
CINCO
ESPECTACULAR
WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A HEYDAY FILMS/1492 PICTURES/DUNCAN HENDERSON PRODUCTION A CHRIS COLUMBUS FILM "HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE" DANIEL RADCLIFFE RUPERT GRINT EMMA WATSON
STARRING JOHN CLEESE ROBBIE COLTRANE WARWICK DAVIS RICHARD GRIFFITHS RICHARD HARRIS IAN HART JOHN HURT ALAN RICKMAN FIONA SHAW MAGGIE SMITH JULIE WALTERS
MUSIC BY JOHN WILLIAMS EDITED BY RICHARD FRANCIS-BRUCE, A.C.E. PRODUCTION DESIGNER STUART CRAIG DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JOHN SEALE, A.C.S., A.S.C.
EXECUTIVE PRODUCERS CHRIS COLUMBUS MARK RADCLIFFE MICHAEL BARNATHAN DUNCAN HENDERSON SCREENPLAY BY STEVE KLOVES BASED ON THE NOVEL BY J.K. ROWLING
PRODUCED BY DAVID HEYMAN DIRECTED BY CHRIS COLUMBUS
AOL Keyword: Harry Potter
Soundtrack Album on Warner Sunset/Atlantic Records
www.harrypotter.com
WARNER BROS. PICTURES
AN AOL TIME WARNER COMPANY
©2001 Warner Bros. All Rights Reserved

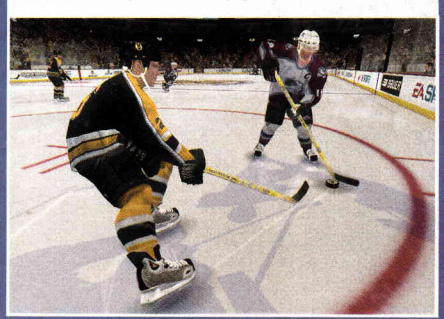
NHL 2005

Como cada año, EA nos trae una nueva versión de su franquicia de Hockey: NHL. Pero esta vez está mejor que nunca: la movilidad ha sido pulida, los gráficos son impresionantes, la captura de movimiento es perfecta; en pocas palabras, un juego que debe tener muy contentos a los aficionados a este deporte. Pero si quieres saber más de este título, te invitamos a que leas el siguiente artículo, en el que comprenderás por qué NHL 2005 te dejará frío.

¿Un deporte no muy popular, pero sí muy divertido!

Siguiendo la renovación

Este año ha sido muy especial para EA Sports, ya que decidió darle un cambio a todas sus franquicias deportivas, siendo la jugabilidad el apartado en el que más se empeñaron. Las diferentes versiones de las franquicias de EA que aparecían año tras año eran prácticamente iguales, sin cambios radicales, sólo actualizaban las listas de jugadores. Pero a partir de las ediciones de este año, notarás una gran renovación que volverá más intensa tu experiencia al jugar.



Compañía: Electronic Arts
Desarrollador: EA Sports
Clasificación: Everyone
Categoría: Deportes Jugadores: 4

Controla el puck

El control que tendrás en esta nueva versión sobre el *puck* es muy intuitivo, ahora te será más fácil correr mientras llevas el disco; con un botón podrás cubrirlo de tal manera que sea complicado robártelo. Cuando tengas que retroceder, ahora lo puedes hacer de espaldas, permitiéndote así estar más atento al movimiento de tus rivales. Un cambio a la defensiva es que cuando tus contrarios disparen, literalmente te arrojarás a sus pies para bloquear el disparo, además de que cuando estés marcando a un jugador, con ayuda de uno de los botones podrás pedir la ayuda de algún compañero para hacerle el "dos a uno" y así recuperar el *puck* más fácil.

Grandes escenarios

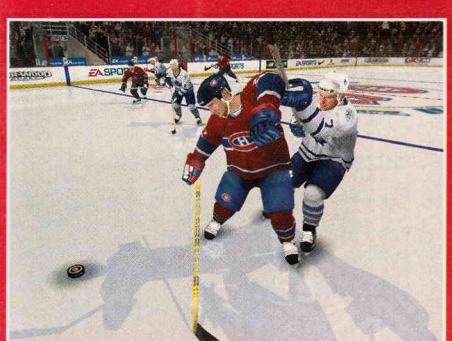
Ya no es raro que para este tipo de juegos se representen los estadios en los que se compite; en este caso, los pabellones, pero sí hay que resaltar el gran trabajo que hizo EA. Fue recreado hasta el más mínimo detalle, como los tableros electrónicos, y el hielo ¡en verdad parece hielo! Gráficamente es un juego extraordinario, los jugadores son muy parecidos a los reales, además de que cada uno cuenta con las jugadas que realizan en la vida real, aumentando así el grado de realismo dentro de los juegos.

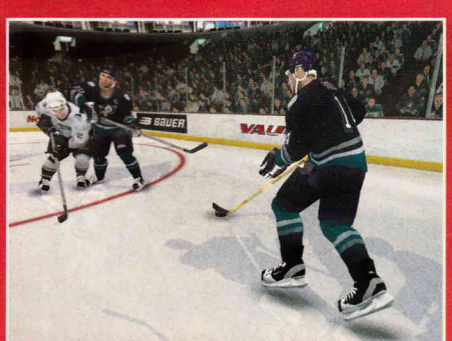
Practica un poco

Antes de entrar a los encuentros es recomendable que primero realices un calentamiento en los distintos minijuegos que vienen incluidos, los cuales te ayudarán a familiarizarte con el control. Podrás ensayar tus disparos, pases y algunas jugadas tanto a la ofensiva como a la defensiva. Si pruebas primero esta opción, evitarás muchos enojos al no poder anotar o al perder el disco; así que ya lo sabes, la práctica hace al maestro.

Los pequeños grandes detalles

En muchos juegos existen detalles que casi nadie nota, pero que ayudan a que nuestra experiencia sea mucho más divertida. Y NHL 05 cuenta con varios de esos detalles, por ejemplo, el sonido de los patines sobre la pista, los gritos y abucheos del público, y hasta las clásicas peleas que se dan en este deporte. Todo con la intención de que disfrutes al máximo. En cuanto a la música, se incluyeron ritmos del genero Hard Rock, que van muy de acuerdo con el tipo de juego.



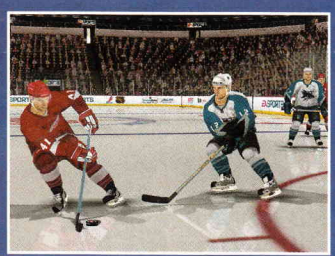


¡Internacionalízate!

Otra novedad interesante es la inclusión de varias ligas europeas, aumentando con esto el número de equipos a 82, así que por variedad no pararemos. También se ha integrado la Copa Mundial de Hockey, dándonos la opción de elegir entre ocho selecciones nacionales para buscar el tan codiciado trofeo.

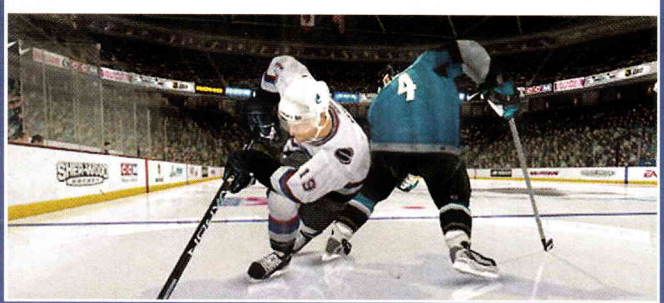
Crea a tu propio equipo

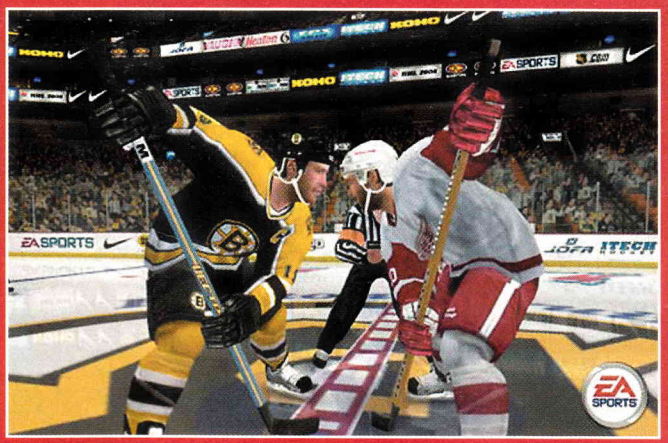
El juego cuenta con un editor que nos permite no sólo crear algunos jugadores, sino ¡todo un equipo! Cuando los tengamos listos, deberemos crear también su uniforme, patrocinadores y hasta el pabellón en el que jugarán como local. Este editor es de los más completos que hemos visto en un juego de deportes; esperemos que pronto se realice algo similar con las demás franquicias deportivas de EA.



¡Conviértete en director general de tu equipo!

Dentro de la opción Dinasty, nos pondremos al frente del equipo que elijamos en todos los aspectos, desde el precio de entrada a los partidos, los jugadores titulares y hasta el color del uniforme que utilizarán. Todas las decisiones que tomemos repercutirán en el desempeño de nuestro equipo; por ejemplo, si damos muy caros los boletos el público dejará de ir, provocando así la falta de motivación en los jugadores, por lo que no pondrán el mismo empeño en ganar el disco, como si estuvieran siendo apoyados.





Planteando los encuentros

Antes y durante los partidos podrás elegir las posiciones que quieras que tu equipo adopte en determinadas situaciones; es decir, puedes indicar que cuando pierdas el disco todos tus jugadores presionen a quien te lo robó, o también que se replieguen para evitar errores. A la vez, señalar que cuando tú tengas el disco, un jugador se coloque junto a la portería o decidir el número de integrantes que quieras que ataquen y defiendan.

Como te puedes dar cuenta, el juego es muy completo y te divertirá por mucho tiempo, ya sea que lo utilices solo o acompañado. El único problema que tiene es la falta de popularidad en nuestro país de este deporte, pero si ya estás aburrido del futbol o el basquetbol y te gustaría probar algo diferente, NHL 2005 es lo que buscas. Créenos que se merece una oportunidad, no te arrepentirás.

Ranking 1 — 10

CROW 8.5

Aunque el hockey no es muy popular por estos terrenos, los juegos siempre han causado un poco de expectación y ahora, con NHL 2005, tenemos otra oportunidad de raspar el hielo virtual y ganar la copa Stanley. ¡Pákatelas, qué divertido! Ya sea que juegues solo o con tus cuates, pasarás momentos de intensa acción en la pista y más aún si decides entrar al Dinasty Mode, para controlar todo lo relevante a la franquicia.

PANTEÓN 8.0

Lamentablemente, los juegos de hockey nunca se me han hecho lo suficientemente divertidos como para pasar mucho rato con ellos. Comprendo que tiene muchos detalles buenos y buenos gráficos, pero la verdad no puedo comparar este juego con ninguno de futbol o de voleibol. Se puede recomendar únicamente para los aficionados de este rudo deporte. Sinceramente, pienso que es más entretenido verlo en la TV.

MASTER 8.5

La primera vez que jugué un título de hockey fue en el Nintendo 64; al principio creí que sería aburrido y sin chiste, pero después de un par de partidos no podía dejar de jugarlo. Les comento esto, porque sé que varios de ustedes deben estar escépticos ante este deporte, pero les aseguro que si le dan una oportunidad no se decepcionarán, y si lo juegas con tres amigos más la diversión estará garantizada. Además, recuerda que un buen jugador conoce todo tipo de títulos.

METROID® PRIME

BONUS BUNDLE
EDICIÓN LIMITADA

¡Incluye el juego Metroid Prime y un bonus disc con previo de Metroid Prime 2 Echoes!

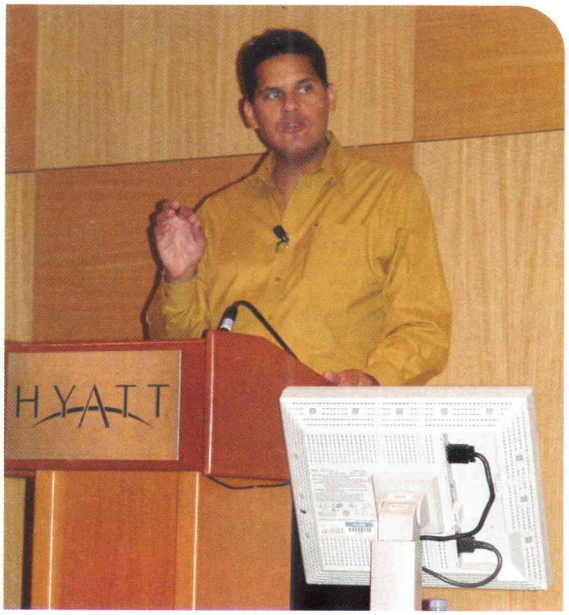
NINTENDO GAMECUBE™

© 2004 Nintendo. TM, ® y logotipo de Nintendo GameCube son marcas registradas de Nintendo. © 2004 Nintendo

REPORTE EXCLUSIVO

GAMER'S SUMMIT

SEATTLE 2004



Tal como en en la conferencia de Nintendo en el E3, Reggie nos alegró el día al platicarnos sobre los proyectos para la temporada navideña y principios del 2005. Checa los próximos números de CLub Nintendo para más detalles.

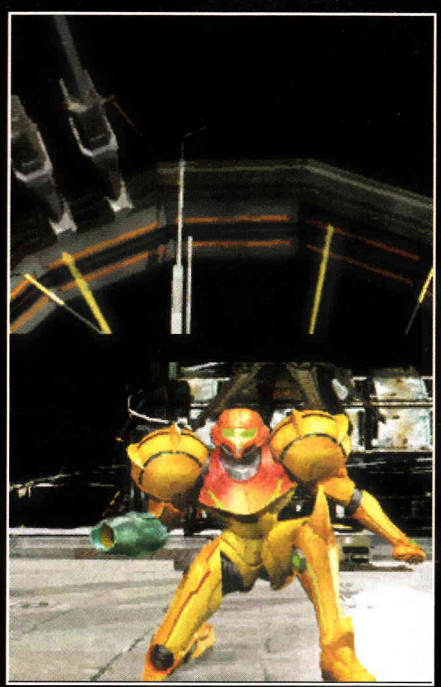
¿Qué es el Gamer´s Summit? Si eres nuevo en estas cuestiones, te quedarás con el ojo cuadrado al escuchar el nombrecito. Pero bueno, más que nada es un evento anual que realiza Nintendo para los medios de comunicación nacionales e internacionales, en la cuidad de Seattle, en el estado norteamericano de Washington. ¿Quieres conocer lo que ocurrió este año? Checa el siguiente reporte:

La cita fue en el hotel Grand Hyatt, donde Nintendo reunió a la prensa internacional para mostrar los títulos que brillarán en los próximos meses, y por supuesto, ¡Club Nintendo no podía faltar! En este evento nos encontramos con gente de muchos lugares, que va exclusivamente a conocer lo nuevo, como el esperadísimo "Nintendo DS". Sabemos que lo que quieres es que no te lo platiquen más, pues nos imaginamos lo ansioso que estás por tenerlo en tus manos y conocer por ti mismo los alcances del nuevo sistema que te hará vivir los videojuegos de una forma distinta. ¡No te desesperes! Aguanta sólo un poquito más, pues la fecha de lanzamiento es el 21 de noviembre (ya es en este mes, así que marca los días en tu pared). Aunque por el momento tendrás que saber más de este sistema por medio de tu revista.

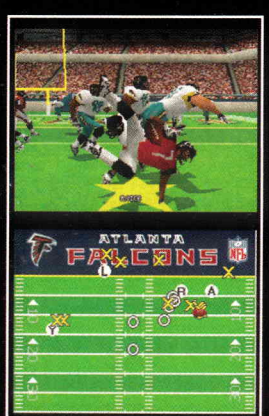
Mario 64 DS. Es el primer título que vimos en la demostración. No creas que va a ser lo que jugaste en el Nintendo 64; este juego tiene muchas cosas más que le sacan provecho a la doble pantalla. Jugarás minijuegos muy divertidos y podrás cambiar de personaje en el desarrollo del reto; si quieres, jugarás con Mario, Luigi, Yoshi o Wario.

Metroid Prime Hunters. ¡Guau! Este juego está excelente. Las gráficas que tiene son realmente increíbles; el Game Play es totalmente diferente a lo que estábamos acostumbrados a jugar. Ahora puedes disparar con tu Stylus en uno de los diferentes modos que tiene de control. El multiplayer con el que cuenta en modo inalámbrico es otra de las cosas que hace de este juego algo grandioso. Con sólo ver las imágenes te darás cuenta de lo que estamos hablando.

Picto Chat. Si quieres estar en contacto con tus amigos de manera inalámbrica, este programa es el indicado. Viene incluido en el sistema y puedes conectarte con 16 personas por chat room; les puedes enviar textos o dibujos, así que cualquier persona que tenga un Nintendo DS se puede unir a la plática ya que no se requiere ninguna tarjeta de juego para hacerlo.



Sin duda, Metroid Prime Hunters se ha convertido en un ícono del nuevo sistema de Nintendo. Lo mejor de todo es que vendrá incluido un demo de este título cuando compres tu Nintendo DS.



Prepárate para vivir el SuperBowl en doble pantalla, EA nos muestra que un sistema portátil tiene capacidad para mostrar gráficos sorprendentes en Madden 2005 DS.

Ubi Soft será de las primeras compañias en lanzar juegos para el Nintendo DS: Rayman es muesra de ello. Se ve genial, ¿no?

NINTENDO DS™

Todo esto de la espera se lo decimos a los que no asistieron a este encuentro y a aquellos que no van a ir al Electronic Game Show de la Ciudad de México. ¿Por qué? Porque el Nintendo DS, como ya te lo habíamos comentado, es una exclusiva de Nintendo para el show. Inclusive debemos sentirnos honrados con esto, ya que los mexicanos lo podremos ver y jugar antes de la fecha de su lanzamiento y que en muchas partes del mundo.

Bueno, después de este choro mareador, ahora sí te platicamos lo que sucedió en la presentación a la prensa de la versión final de la nueva consola portátil de Nintendo.

Wario Ware, Inc. DS. Este juego es de los más divertidos. Puedes pasarte horas y horas jugándolo y no aburrirte para nada. Son 180 nuevos minijuegos. Si te parecían geniales los del Nintendo GameCube, imagínate ahora que vas a realizar los movimientos con tu Stylus y que lo tendrás que hacer en menos de 5 segundos por cada minijuego. Pero eso no es todo: aquí se aprovecha muy bien la función del micrófono integrado en el sistema para dar comandos y resolver el reto que algún minijuego te presente. Toda una divertida locura.

Pasando al tema de los títulos que se podrán jugar en este sistema, te decimos que vimos muchos avances y mejoras en los juegos en relación con lo que presenciamos en el pasado E3, además de los que aún no estaban contemplados. Ahora apreciamos que compañías como EA, Activision, Sega, Namco, Ubi Soft y muchas más están trabajando en el desarrollo de software para esta nueva consola. Comprometidos con su trabajo, los representantes de estas empresas asistieron para darnos a conocer sus títulos, comentándonos acerca de cómo, en cada uno de los casos, habían aprovechado las ventajas del sistema. Todas estas licencias están haciendo cosas muy diferentes, lo cual nos da una gran variedad de modos de juego.

El Game Boy Advance tiene buenos juegos de carreras, pero el Nintendo DS nos ofrecerá tanto realismo, que sentirás el viento rozando tus cabellos. En la foto de arriba está la versión de Ridge Racer, un gran título que Namco tenía bien guardadito y no había mencionado.

¿Qué sería de Nintendo sin Mario y sus otros personajes consentidos? La nueva faceta de estas populares estrellas te llevará a experimentrar sensaciones que ninguna otra consola ha podido generar.

Reggie Fils-Aime, vicepresidente ejecutivo de Mercadotecnia y Ventas, se encargó de darnos la bienvenida y explicar todo lo que regularmente se dice en estos casos, tú sabes, para después pasar a lo más interesante de la reunión; primero que nada: ¿cuanto va a costar el Nintendo DS? Si leíste el número anterior de Club Nintendo, ya lo sabes, pero si no (nunca falta alguien), te lo decimos: el precio de lanzamiento en Estados Unidos es de $149.99 dólares, más barato de lo que muchos nos imaginábamos. Esperamos que en México también llegue a un precio razonable. Los juegos tienen un precio de salida de $29.99 dólares, semejante al que se tiene con los títulos del Game Boy Advance.

Pero hay una buena similitud más con el GBA, que es el tiempo de vida de la batería; si pensabas que no te iba a durar mucho al jugar continuamente, te decimos que en cuanto a ésta, no tendrás problemas. La durabilidad del sistema también es un punto a favor, ya que en cuanto lo tienes en tus manos te das cuenta de que no es algo frágil; sin embargo, no te estamos diciendo que es contra todo, ni que es una piedra pesada; al contrario, es muy ligero y cómodo. Seguramente también te preguntarás si tendrás que cuidar mucho la pantalla inferior... bueno, pues te decimos que no necesitas preocuparte ya que está pensada para que puedas jugar y maniobrar con el Stylus o con tus mismos dedos (en caso de que lo amerite) sin que se dañe. Como ves, de lo único que tienes que "preocuparte" es en ahorrar dinero para que en cuanto salga a la venta lo puedas adquirir.

REPORTE EXCLUSIVO

GAMER'S SUMMIT

SEATTLE 2004

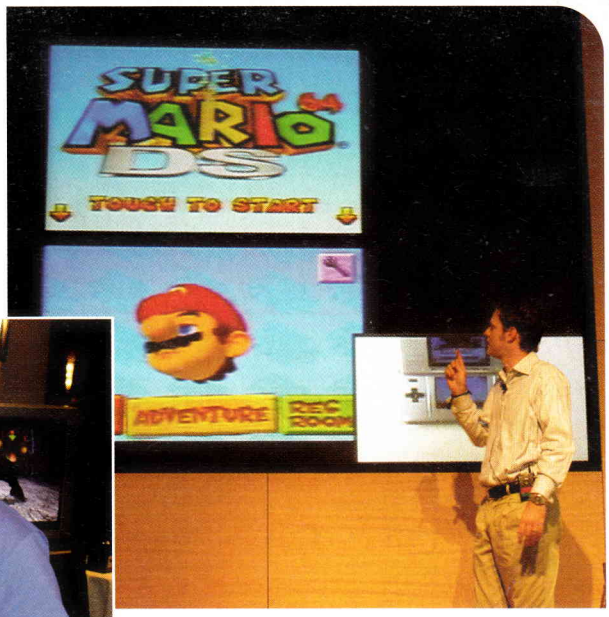
Como podrás ver en la foto, la pantalla inferior del DS servirá para mostrar el mapa del circuito o pista en que participes.

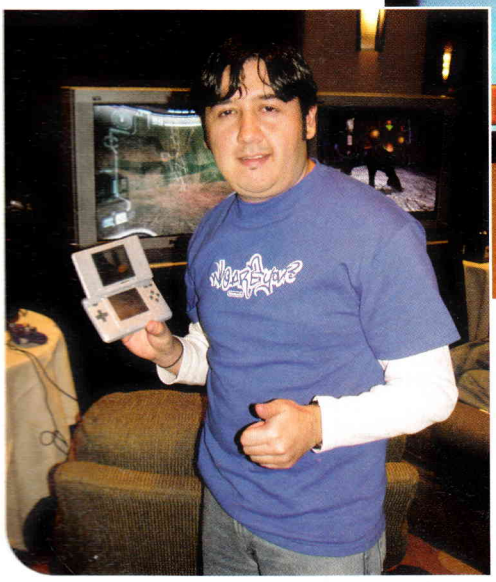
Gracias a las capacidades gráficas del sistema, podremos ver personajes caricaturescos como en la foto de abajo. Esperemos pronto ver imágenes más reales y espectaculares.

Estos son algunos de los títulos que más llamaron nuestra atención de los presentados por las compañías: 1. The Urbz: Sims in the city. Si te gusta este concepto de juego, debes de tenerlo en tu Nintendo DS. 2. Tiger Woods Golf. Aquí podrás editar a tu jugador. Si creías que no podría haber un golfista con cabello rojo y lentes a go-go, lo podrás tener en esta versión de golf. Con tu Stylus controlarás la fuerza del golpe y la distancia. 3. Madden. Ya no tendrás que irte hacia otro menú para seleccionar tus jugadas, pues ahora lo harás de manera más rápida y fácil en una de las pantallas, tocándola con tus dedos.

Gráficamente sorprendente, el Ridge Racer DS es un título que nos llamó bastante la atención; se trata de uno de los mejores trabajos para el Nintendo DS hasta ahora; la manera en que controlas el auto es totalmente diferente: más real que en cualquier control común de alguna consola; tienes que girar el volante de la pantalla inferior con tu Stylus o con tu dedo índice izquierdo (es más cómodo) de un lado a otro. Al principio es algo complicado, pero una vez que le encuentras el modo, te sentirás Adrián Fernández al volante.

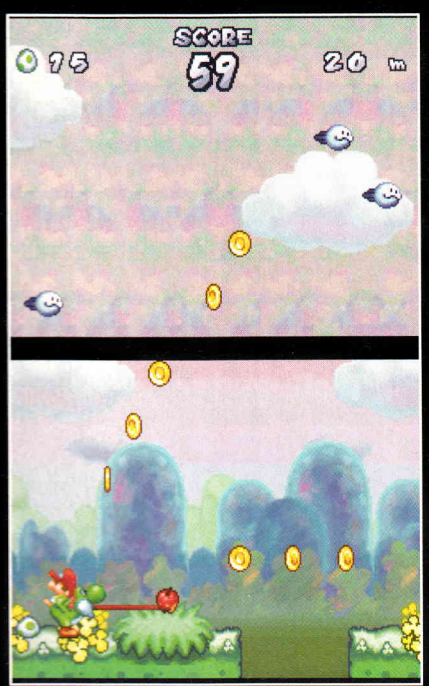
En la presentación se mostraron diversos títulos, y obviamente todos estábamos esperando ver a Mario en su nueva aventura.





El Gamer's Summit fue una nueva oportunidad para tener entre nuestras manos el pequeño coloso de Nintendo. ¿Quieres el tuyo? Espera hasta el 21 de este mes y cómpralo antes de que se agote.

Muy buen título para el Asphalt Urban GT, que es otro juego de carreras; las gráficas están superchidas, y es aquí cuando nos damos cuenta de los avances entre un sistema anterior y otro nuevo. En este caso la pantalla inferior nos sirve para darnos cuenta de nuestra ubicación y posición en la carrera, aunque creemos que sería un mejor título si se aprovechara más esta pantalla. Spiderman 2: A decir de Reggie, este es su juego favorito en el Nintendo DS y bien le podríamos hacer segunda; este es un título supercompleto; las gráficas y el gameplay son excelentes. Nuestros cuates de Activision se sacaron un diez con esta aventura, que es completamente distinta a las que hayamos visto en algún sistema. Aquí tienes varios tipos de ataques para defenderte de tus enemigos, mismos que puedes ir cambiando a tu antojo con sólo presionar con tu dedo la pantalla. Así de sencillo y efectivo. Cuenta con 14 misiones con un buen reto y cinemas, que te dejarán con la boca abierta.



Te podríamos platicar más y más de todo lo que vimos y jugamos. Pero por tiempo y espacio en esta edición solamente te podemos decir y mostrar esto. Ahora que, si te quedaste picado con el reportaje, en nuestro siguiente número (en el cual cumplimos trece años) te platicaremos de los títulos para GameCube y Game Boy Advance, y mucho más de esta visita a Seattle, en donde nos dimos una vuelta a Nintendo of America y Digi Pen. Claro, y como no todo es trabajo, nos escapamos a Nintendo Fusion Tour para reventarnos un poco y conocer más de este concepto que recorre las ciudades de los Estados Unidos con bandas de Rock y un buen de estaciones de juego para hacer de esto un reventón total.

El Baby Mario regresa por más acción junto a su fiel amigo Yoshi. Si te agradó la versión de SNES, espera a probar la del Nintendo DS.

NINTENDO DS™

LOS RETOS

Una vez más te presentamos nuestra sección de "Los Retos", y nos da mucho gusto platicarte que tenemos un lector que ha roto el Reto de los mejores tiempos de F-Zero. Es muy padre ver cómo se superan para conseguir las mejores puntuaciones y cumplir con los difíciles Retos que nos mandan y que publicamos. Veamos qué tanto tenemos este mes.

Respuesta al Reto

07/04-1 F-Zero GX

Nuestro cuate Abraham Emmanuel Duarte nos envió los tiempos que pudo romper en este intenso juego; no son todos los capítulos, pero sí muy buenos récords. Así que veamos los tiempos que mejoró.

Chapter 2: Goro: The Vengeful Samurai	**1´13´´985**
Chapter 3: High Stakes in Mute City	**1´28´´011**
Chapter 4: Challenge of the Bloody Chain	**1´57´´322**
Chapter 6: Black Shadow´s Trap	**2´37´´588**
Chapter 7: The F-Zero Grand Prix	**2´50´´686**
Chapter 9: Finale: Enter The Creators	**2´18´´856**

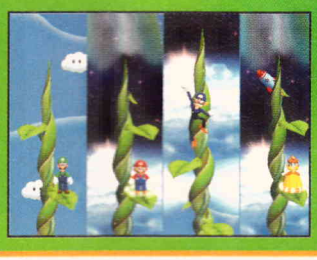
Revista Club Nintendo
Sección Los Retos
Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2,
Colonia Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, D.F.

Recuerda que debes enviarnos tus récords en video formato VHS o en fotografía clara. Si tienes cámara digital, debes imprimir tus fotos; no se acepta nada vía Internet. Procura incluir una carta donde escribas específicamente las respuestas a los Retos, tiempos, etc., con tus datos completos para cualquier aclaración. ¿Qué esperas? ¡Demuestra qué tan bueno eres!

Nuevo Reto

11/04-2 Mario Party 5

Este es un Reto sencillo; sólo tienes que mandarnos en foto o video tu récord más alto del minijuego Leaf Leap de Mario Party 5. Recuerda que puedes enviarnos tus mejores tiempos de otros minijuegos, para proponer nuevos Retos y ver quién es el mejor de Mario Party o cualquier otro juego.



El Reto Club Nintendo

11/04-1 Terminator

Tal vez te parezca un poco raro este Reto, pero con la pasada fiebre de Terminator nos acordamos de este dato curioso. En la segunda cinta (Terminator II: Jugdment Day), **John Connor** está en las Arcadias cuando su amigo le dice que un policía (el T-1000 disfrazado) lo busca. Si nos dices el nombre de la Arcadia que está jugando en ese momento, contestarás este Reto.

¿QUIÉN ERES?
NINTENDO
NINTENDO
BLACK SHADOW
CAPTAIN FALCON
¿DEMONIO VELOZ?
¿REBELDE?
¿VENGADOR?
LA VELOCIDAD TE LLEVARÁ LEJOS. LAS RENCILLAS PERSONALES AÚN ESTÁN PRESENTES Y LOS CHICOS MALOS TE ACECHAN. LIBRA SUS INTENTOS POR ECHARTE, EN MODO DE HISTORIA O GRAND PRIX, OPCIÓN DE UN JUGADOR O MULTI-PLAYER. SÓLO PARA GAME BOY ADVANCE.
EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB
Mild Violence
F-ZERO
GP LEGEND
GAME BOY ADVANCE SP
© 2003, 2004 Nintendo. © Nintendo / TV TOKYO • ASHIPRO • DENTSU. TM, ® y logotipo de Game Boy Advance son marcas registradas de Nintendo.
© 2004 Nintendo. www.nintendo.com

F-ZERO® GP LEGEND

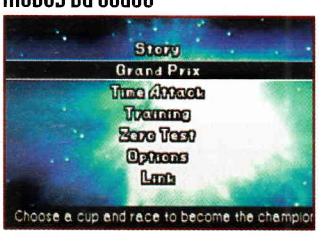
Prepárate para una dosis doble de adrenalina con toda la acción de F-Zero. El nuevo juego F-Zero GP Legend para GBA y la recientemente hecha serie animada hacen sus debuts simultáneos en América. Ahora examinaremos la relación entre ambas y te daremos unas buenas estrategias para cuatro personajes.

©2003, 2004 Nintendo.
© Nintendo/ TV Tokyo • Ashipro • Dentsu

GBA Y TV

El juego y la caricatura de GP Legend presentan los mismos personajes y siguen eventos similares. Al checar tu juego y ver la serie, podrás conocer todo acerca de cada corredor, incluyendo información de su pasado, personalidad, amigos y enemigos. ¡Es como correr dos veces la misma carrera!

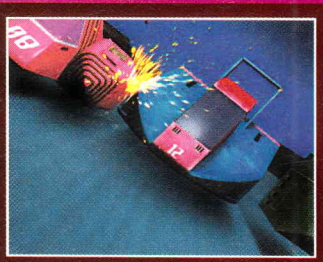
MODOS DE JUEGO

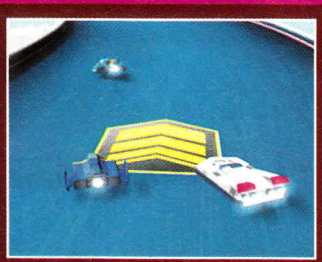


El título de GBA tiene varios adictivos modos de carreras, desde el emocionante modo de historia, hasta las intensas carreras de máximo cuatro corredores. ¿Y qué sería de un juego de F-Zero sin el modo de Grand Prix? Debes abrir algunos de los modos de competencias como el Zero Test, al completar ciertos requerimientos en el modo de historia.

LA SERIE ANIMADA

FOX™





La serie animada combina el estilo de anime con geniales gráficos por computadora, trayendo el mundo de F-Zero a la vida como jamás se había visto. Cada episodio está lleno con veloces carreras, interesantes personajes y excitantes giros en la historia. Además, podrás aprender un par de tips para correr y mejorar tus habilidades en el juego de GBA.

CORRE PARA GANAR

PUNTOS BÁSICOS

El camino para que te conviertas en un campeón de F-Zero inicia dominando las bases. Frena (presion B) y da vuelta cerrada (L o R) para maniobrar tu vehículo por cada una de las curvas de las pistas y esquivar obstáculos como zonas resbaladizas y minas. Usa las rampas de salto para salir volando en el aire; pero ten cuidado, un mal movimiento te mandará fuera de la pista. Cada máquina F-Zero tiene pocas diferencias una de la otra, practica con todas para que las conozcas.

ACELERA TU ESTRATEGIA

Presiona L y R simultáneamente para activar el turbo de tu vehículo, que gastará cierta cantidad de energía por una gran aceleración. Usa los Boost Plates para incrementar tu velocidad cuando quieras conservar la energía de tu vehículo. Usa el turbo sabiamente, dar vueltas cerradas es complicado si vas demasiado rápido.

MANIOBRAS AVANZADAS

Una vez que hayas dominado las técnicas básicas, estarás listo para recurrir a maniobras avanzadas, como los ataques de lado. Cuando presionas dos veces R o L, tu vehículo se deslizará en esa dirección. Esta jugada es útil para dar vueltas muy cerradas y para golpear a los oponentes sin ocasionarle daño a tu vehículo.

RICK WHEELER

Rick Wheeler tiene un oscuro y problemático pasado. Después de que Rick -un corredor de F-Zero muy hábil- casi pierde la vida en una persecusión con Zoda hace 150 años, fue puesto en suspensión criogénica. Ahora, Jody Summer lo ha revivido para que se una a la Elite Mobile Task Force y que traiga al resucitado Zoda a la justicia. Rick es el único personaje disponible en el modo de historia al inicio. Su máquina F-Zero, el Dragon Bird, tiene un buen balance en cuerpo, turbo y agarre.

ZODA

Zoda, un notorio criminal de sangre fría, es el enemigo acérrimo de Rick Wheeler. Black Shadow, el líder de una poderosa organización de mafiosos, ha traído a Zoda a la vida para que trabaje a su servicio. Ahora Zoda participa en las carreras de FZero Grand Prix para ganar grandes cantidades de dinero. Juega en el modo de historia y ve el programa de televisión, para que conozcas más acerca de la conección entre Rick y Zoda.

DRAGON BIRD

LA HISTORIA DE RICK WHEELER

#1 MUTE CITY: REACH THE GOAL BEFORE OCTOMAN!

Hay dos rectas después de la primer curva, usa tu turbo para alcanzar y ganarle a Octoman. Presiona B para frenar o R para deslizarte en el área que está antes de llegar a la meta.

#2 MUTE CITY: REACH THE GOAL BEFORE ZODA!

Haz equipo con el Captain Falcon para perseguir a Zoda. El curso tiene muchas curvas cerradas, presiona los frenos o suelta el acelerador para las vueltas. Conserva tu energía y usa el turbo. Completa la carrera para habilitar al C. Falcon.

#3 FIRE FIELD: WIN THE RACE!

La pista está llena de áreas lentas y trampas con minas, ten cuidado. Pasa la primer área lenta por el lado izquierdo y las barras de energía para recuperarte. Esquiva las minas manteniéndote enmedio de la pista. Termina la carrera para obtener la historia de Jack Levin.

#4 PORT TOWN: REACH THE PLACE WHERE JODY SUMMER IS HELD BEFORE TIME EXPIRES!

Salva a Jody de Blood Falcon para que obtengas su historia. La pista Port Town tiene saltos que acabarán con tu energía, así que procura no usar tu turbo. Usa los Boost Plates para acelerar sin gastar tu nivel de energía.

#X WHITE LAND: WIN THE BATTLE WITH BLACK SHADOW!

Si no has conseguido suficiente dinero para entrar en Big Blue Grand Prix cuando termines el cuarto captítulo de Rick, tendrás acceso a este episodio. La pista tiene curvas brutales y algunos obstáculos.

#5 BIG BLUE: WIN THE RACE!

Una vez que hayas conseguido al menos $2.2 billones, podrás entrar en Big Blue Grand Prix. Tu vehículo no tendrá frenos durante la carrera. Corta por la primer área resbalosa para que tomes mejor la siguiente curva. Cuando llegues al segundo salto, muévete a la derecha y cae en el Boost Plate en la isla. Esquiva la Boost Plate antes del segundo salto.

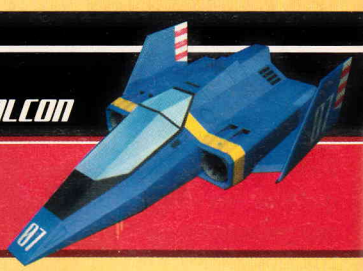
CAPTAIN FALCON

Captain Falcon es un héroe para muchos y un misterio para todos. Él dice ser un simple cazador de recompensas, pero su verdadera identidad es desconocida. Muchos sospechan que hay más detrás del héroe enmascarado de lo que se puede ver a simple vista. Captain Falcon es un corredor veterano de F-Zero y uno de los mejores en la galaxia. Él compite en las carreras con su famosa máquina, el Blue Falcon, un excelente vehículo balanceado.

BLACK SHADOW

Black Shadow es probablemente el criminal más buscado en toda la galaxia, pero se sabe poco de este personaje. Recientemente él y sus aliados han participado en las carreras de F-Zero Grand Prix. Black Shadow bajará a cualquier nivel para ganar, como sabotajes y juego sucio. Nadie sabe qué es lo que planea hacer, pero seguramente es algo malo.

BLUE FALCON



LA HISTORIA DE CAPTAIN FALCON

#1 MUTE CITY: OVERTAKE CLASH BEFORE THE GOAL!

Presiona tus frenos y usa L y R para inclinarte en las curvas cerradas; también puedes presionar L o R para centrar tu vehículo en la pista. Conduce sobre los Boost Plates para ganar terreno y toma el atajo casi al final.

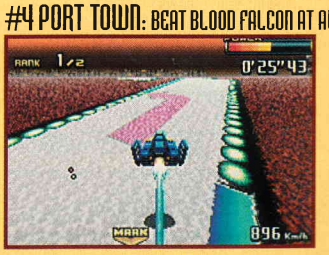
#2 MUTE CITY: RICK OR FALCON MUST FINISH BEFORE ZODA!

Haz equipo con Rick para derrotar a Zoda. Corta en la primera curva y no choques con Rick. El camino tiene varias vueltas cerradas que te detendrán si te aproximas a altas velocidades. Gana la competencia para tener la historia de Zoda.

#3 RED CANYON: BEAT SAMURAI GOROH IN THE RACE!

Los turbos de tu vehículo no funcionarán en esta carrera, así que es crucial que tomes cada Boost Plate. Inicia la carrera por el extremo de la pista y corta por el primer Boost Plate. Pasando los parches de tierra, inclínate a la izquierda para que uses el ataque de tu vehículo y pasar la curva. Si ganas, la historia de Samurai Goroh estará disponible ahora.

#4 PORT TOWN: BEAT BLOOD FALCON AT ALL COSTS!



La veloz carrera del Captain Falcon contra Bood Falcon dura aproximadamente 30 segundos. Si no aventajas a tu oponente antes del primer salto, es casi imposible ganar. Usa tu turbo desde el comienzo de la carrera. Puedes dejar pasar las rampas de salto si mides bien tus saltos, así ganarás un poco de ventaja.

#5 LIGHTNING: WIN THE RACE!

El Captain Falcon confronta a Black Shadow en esta intensa carrera para salvar a Clash, así que debes ganarle a toda costa. Maneja sobre los Boost Plates para mantener tu velocidad alta a lo largo de la carrera. ¡Evita el salto antes de la primer vuelta de la pista, pues caerás al vacío irremediablemente!

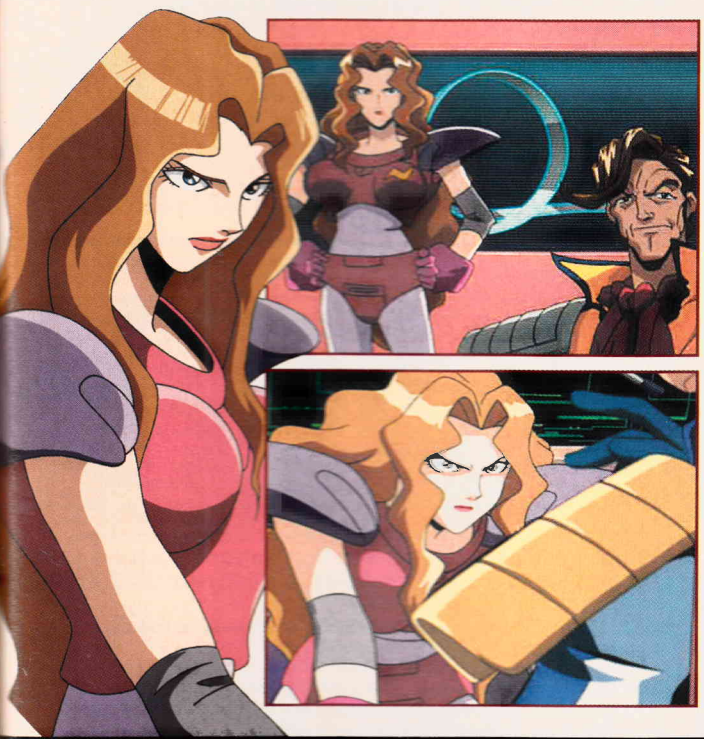
#X SAND OCEAN: HELP JODY SUMMER DEFEAT BLOOD FALCON IN THE RACE!

Si ya ganaste al menos $2.2 billones al momento de completar el capítulo de la historia del Captain Falcon, tendrás acceso a este capítulo. Usa los ataques deslizadores para golpear a Blood Falcon fuera de la cerrera o al menos para detenerlo. También puedes usar el turbo en él cuando se acerque a un salto para tirarlo.

JODY SUMMER

WHITE CAT

Jody Summer es la líder de un escuadrón de la Galaxy Police llamado Elite Mobile Task Force. Ella revivió a Rick para que se uniera a su equipo como un corredor F-Zero. Jack Levin, Dr. Stewart y otros más también son parte del equipo. Jody es estricta, pero también es muy leal y justa con su equipo. Su apariencia fuerte oculta un lado sensible y un oscuro secreto. Su vehículo F-Zero, el White Cat, tiene el más alto agarre y un buen turbo.



BLOOD FALCON

Blood Falcon se parece mucho al Captain Falcon, y las similitudes van más allá de la apariencia. Pocos conocen cosas sobre el Captain Falcon y nadie sabe nada sobre el Bood Falcon. La corredora Jody Summer sueña con capturar a este criminal y detener su ola de siniestros crímenes.

LA HISTORIA DE JODY SUMMER

#1 SILENCE: BEAT MICHAEL CHAIN IN THE RACE!

Usa tu turbo a menudo; la pista Silence tiene muchas líneas de energía, así que puedes mantener una gran velocidad. La pista y sus vueltas son amplias y fáciles de maniobrar, mantén tu velocidad y ganarás sin problemas.

#2 PORT TOWN: ENTER THE RACE ILLEGALLY AND BEAT BLOOD FALCON!

El salto justamente después de la meta puede poner fin a tu carrera; muévete a la derecha o izquierda si no has ganado suficiente velocidad para pasar el abismo. Cuando llegues al segundo salto, gira a la derecha para tomar un atajo, así ganarás un par de segundos.

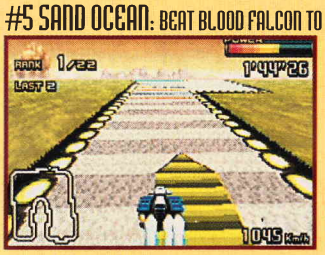
#3 PORT TOWN: DON'T LET BLOOD FALCON OUT OF YOUR SIGHT!

Debes mantener un ojo sobre el Blood Falcon, pero no quiere decir que te quedes detrás de él. Si logras ganarle, cumplirás satisfactoriamente tu objetivo, pero también puedes destruir su nave para ganar.

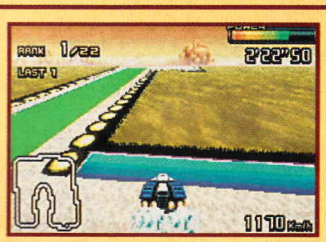
#4 MUTE CITY: WIN THE PLATOON MEMBERS' RACE!

Esta larga carrera no contiene saltos que necesites tomar, si recuperas tu energía en las áreas de recarga podrás usar tus turbos sin problemas. Corta las esquinas y usa las rampas de salto antes de la meta para ganar tiempo. Los demás competidores no tendrán oportunidad si sigues nuestros consejos.

#5 SAND OCEAN: BEAT BLOOD FALCON TO THE FINISH!



La pista Sand Ocean contiene muchas rampas de salto; desafortunadamente, muchas de ellas sólo te causarán una pérdida de tiempo. Mantente al centro de la pista para tomar las Boost Plates y mantener tu velocidad. Corta en las esquinas para ganar tiempo.

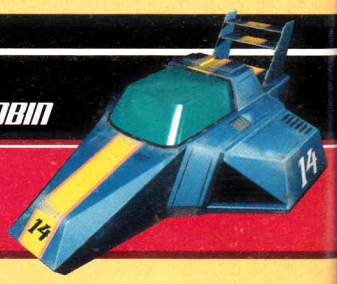


La rampa de salto en la parte delgada del camino puede ser útil; si la tomas con suficiente velocidad, puedes usarla como atajo. Después de que caigas, prepárate para la vuelta en U. Si caes sobre el Boost Plate, deja de acelerar y procura situarte de nuevo al centro de la pista para que te mantengas listo rápidamente.

JACK LEVIN

Jack Levin alguna vez fue una estrella pop, pero ahora es un talentoso corredor F-Zero y un miembro más de la Elite Mobile Task Force. Sigue siendo un galán con las damas, pero sus intereses se enfocan a ser el mejor corredor de la galaxia. Su máquina F-Zero, el Astro Robin, tiene un sorprendente agarre y cuerpo, pero muy poco turbo.

ASTRO ROBIN



LA HISTORIA DE JACK LEVIN

#1 MUTE CITY: BEAT THE DOCTOR!

Tu oponente, el Dr. Stewart, tiene una máquina muy veloz, pero si usas bien el turbo para mantener tu velocidad, serás más rápido que él. Esta pista es larga y tiene muchas barras de recarga, así que mantente acelerando.

#2 SILENCE: BEAT MICHAEL CHAIN IN THIS RACE USING A FAULTY MACHINE!

Alguien ha dañado la máquina de Jack Levine, pero afortunadamente las funciones escenciales: acelerar, frenar, turbo y deslizar, todavía sirven. El vehículo se maneja un poco mal, pero la pista no es tan complicada como para representar una amenaza. Puedes ganar tiempo si cortas por el segundo salto de la carrera.

#3 PORT TOWN: DESTROY BLOOD FALCON'S MACHINE!

Tienes una pequeña cantidad de tiempo para destruir la máquina de Blood Falcon, y él no te lo permitirá fácilmente. Usa tus ataques de lado para que lo golpees sin dañar tu propio vehículo. Mantén tu velocidad constante y corta en las vueltas para que puedas ganarle.

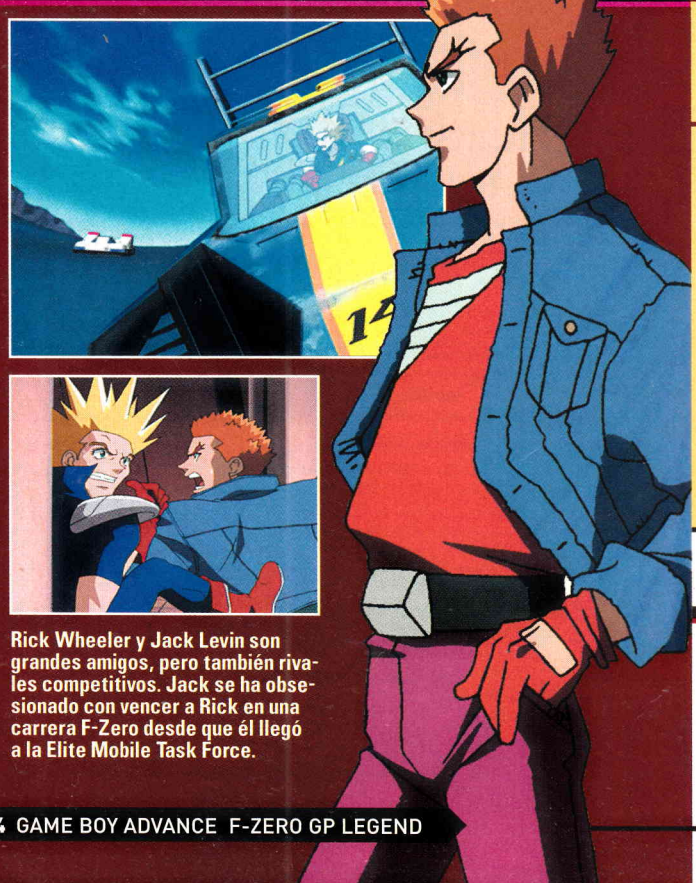
#4 MUTE CITY: WIN THE PLATOON MEMBERS' RACE!

La carrera contra los oponentes se sitúa en la misma pista que el primer capítulo de Jack. Usa la misma estrategia: mantén tu velocidad con turbos y cuida las curvas cerradas. Recupera tu energía para seguir en la carrera.

#5 BIG BLUE: WIN THE RACE!

La pista Big Blue Grand Prix tiene el mismo aspecto en la historia de Jack, como en la de Rick. Si Jack puede ganar la competencia Big Blue, se provará a si mismo que es mejor corredor que Rick. Usa los ataques de lado para cortar en las curvas y usa todas tus habilidades que has desarrollado en los capítulos previos, para que la victoria sea tuya.

RICK WHEELER



Rick Wheeler y Jack Levin son grandes amigos, pero también rivales competitivos. Jack se ha obsesionado con vencer a Rick en una carrera F-Zero desde que él llegó a la Elite Mobile Task Force.

¡ALLÁ VAN!

F-Zero—GP Legend tiene todos los elementos que los jugadores veteranos aman de la serie, incluyendo los personajes favoritos y sus vehículos viajando a velocidades exorbitantes. La dificultad es muy buena, al nivel de todo videojugador. Hemos visto solamente la mitad del modo de historia, en la siguiente ocasión conoceremos a los demás personajes.

TOP 10

LOS MÁS RECOMENDABLES

Prince of Persia Warrior Within. El legendario guerrero persa regresa al Nintendo GameCube para librar las más impresionantes batallas en su historia. Ubi-Soft ha cuidado bastante los detalles para ofrecernos más acción, un mejor gameplay y gráficos sorprendentes, además de una historia larga y emocionante que combina múltiples acertijos por resolver y una gran variedad de misiones por conquistar.

Second Sight. Los creadores de TimeSplitters y GoldenEye 007 nos ofrecen una nueva propuesta que nos entretendrá por muy buen rato. Second Sight es un clásico thriller de acción en el que controlas a John Vattic, un científico quien, por azares del destino, es sometido a experimentos que marcarán su vida, dándole poderes psíquicos y habilidades inimaginables, pero al mismo tiempo borrarán sus recuerdos.

FIFA 2005. Electronic Arts siempre está a la vanguardia, ofreciendo lo mejor para los jugadores aficionados al soccer y en esta edición 2005, los cambios en el gameplay para ofrecerte mejor control de los jugadores y del balón nos sorprendieron bastante, así como las texturas que reflejan escenarios reales. También se incluyó a toda la liga mexicana y no sólo a cuatro equipos, como en el 2004.

Paper Mario 2: The Thousand-Year Door. El siguiente capítulo en la historia de Mario está lleno de sorpresas y personajes típicos del Mushroom Kingdom. Ahora, los escenarios fueron ambientados con el estilo Cel Shade y el sistema de combate se conserva igual al de la versión de Nintendo 64; es decir, puedes elegir qué tipo de ataque usar desde un menú que aparece en la cabeza del personaje.

Donkey Konga. En un giro de 180 grados, Donkey y su pandilla llegan al GCN con un título que a pesar de no ser una aventura tradicional en DK 64, te mantendrá entretenido mientras sigues el ritmo de la música con el nuevo accesorio para GameCube. Las canciones son variadas y básicamente se maneja de la misma forma que en Dance Dance Revolution, nada más que en vez de tapetes, usas unos bongós.

Street Racing Syndicate. Entra al mundo de las carreras clandestinas y los arrancones; simplemente escoge tu vehículo y gana algunos billetes para arreglar el motor y otros detallitos, que harán de tu auto toda una pieza de arte que dejaría mordiendo el polvo hasta a Vin Diesel. Street Racing Syndicate cuenta con varios estilos de juego y una opción multiplayer para medirte contra tus cuates en la pista.

F-Zero GP Legends. F-Zero GP Legends llega a gran velocidad, la reciente entrega de la franquicia de carreras futuristas, de donde se desprendieron personajes de la talla del Captain Falco y Samurai Goroh. En total, son ocho diferentes personajes, entre ellos Rick Wheeler y el malvado Black Shadow. Las pistas son variadas y se desarrolló un sistema multiplayer que te dejará boquiabierto al competir con tus cuates.

Terminator 3: The Redemption. Aprovechando la reciente popularidad de la franquicia del robot futurista interpretado por Arnold Schwarzenegger, Atari nos presenta T3: The Redemption, el cual sigue la misma línea de la última película y se complementa con otros aspectos nunca antes vistos, como el futuro, si John Connor no hubiera sobrevivido. Las voces corren por parte de los actores originales.

Pokémon LeafGreen/RedFire. Pokémon regresa a las raíces de la historia para recorrer los profundos rincones de Kanto, ahora con las ventajas de la era moderna. RedFire y LeafGreen son la adaptación de los títulos que salieron seis años atrás (Red, Green) para el Game Boy, iniciando el fenómeno conocido como "La fiebre amarilla". Lo mejor es que podrás capturar y entrenar a tus personajes favoritos desde el inicio.

Def Jam Fight for NY. Hay diferentes formas para demostrar que eres el mejor exponente del Hip-Hop, como romper récords de taquillas en los conciertos o estar en los primeros lugares de MTV, pero si nada de esto funciona, no hay como participar en Def Jam Fight For NY, un juego que involucra a las estrellas del mundo de la música como Busta Rhymes, Ludacris, Redman y otros tantos. ¿Qué esperas?

ÚLTIMA PÁGINA
NOVIEMBRE 2004

Sí, ya sabemos que al llegar a esta página te invade la nostalgia, pero ¡no te preocupes! El próximo mes estaremos de regreso, con la información más fresca del mundo de Nintendo: los juegos de fin de año, los mejores *tips* y estrategias, nuestras clásicas secciones y, sobre todo, las noticias que revolucionarán a la industria. ¡Nos vemos en diciembre!

Reporte Electronic Game Show 2004

¿Te perdiste del EGS? Así como te presentamos anualmente el reporte de la Electronic Entertainment Expo, también te mostraremos los detalles más importantes del magno evento de la ciudad de México: los juegos, las sorpresas, compañías y en sí todo lo que vivimos en los cuatro días (incluyendo el día exclusivo para prensa).

EGS

Baten Kaitos

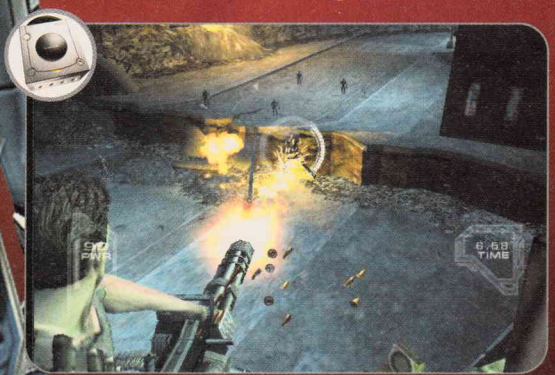
¡Namco regresa con otro maravilloso *Role Playing Game*! Baten Kaitos posee un diseño de batalla similar al visto en Phantasy Star Online Episode III: Card Revolution o en Lost Kingdom, en el que las cartas serán pieza fundamental al momento de librar las batallas. ¡Piensa bien tus estrategias pues de ti depende el destino del mundo! Como detalle curioso, te comentamos que el diseño en 3D de los personajes corre por cuenta de Asami Fujita, y el soundtrack está compuesto por Motoi Sakaraba.

Mario Tennis

¡Basta de salvar al reino de los hongos! Hasta el héroe más solicitado necesita unas vacaciones y bajo ese contexto, Mario, Donkey, Bowser, Wario y los demás miembros del grupo élite de Nintendo regresan a la cancha de tenis para quitarse un poco de tensión de sus hombros y demostrar su supremacía con la raqueta. Domina los poderes especiales, activa nuevos personajes y descubre todos los escenarios secretos, en Mario Tennis para GameCube.

Terminator 3: The Redemption

¿Tienes problemas para terminar la nueva aventura del T-850? ¿Por más que intentas no puedes vencer a la T-X? No te preocupes, ¡en Club Nintendo estamos para ayudarte! Busca nuestra próxima edición en la que exploraremos a detalle las diversas misiones del juego (presente y futuro) para que termines sin problemas esta sensacional aventura en tercera persona.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo y lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico clubnin@clubnintendomx.com, o a través de nuestra página de Internet www.nintendo.com.mx.

Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga #2000,
Edificio E, Piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México D.F.

kualke

ahora también en www.kualke.com

33133

Las mejores melodías para tu TELCEL

NUEVAS EN KUALKE

Melodía	ref.
El golpe traidor\Bronco	golpe
Amigo mesero\Conjunto Primavera	mesero
Tu eres la reina\Diomedes Días	reina
Changuich a la chichona\Molotov	chichona
Lipstick\Alejandra Guzman	lip
Matenme que me muero\Caifanes	matenme
The reason\Hoobastank	reason
Angel\The Corrs	angelcorrs

cine\tv

Melodía	ref.
8 miles\Eminem	millas
Exorcista\B.S.O.	exorcista
Matrix Reloaded\B.S.O.	matrix
★La vecindad del chavo\Chespirito	vecindad
Eye Of The Tiger\Rocky	eye
Starwars (guerra galaxias)\B.S.O.	starwars
El Señor de los Anillos\B.S.O.	anillos
Matrix Revolution\B.S.O.	mavras
★El chavo del 8\Infantil	chavo
Harry Potter\B.S.O	harry
★Expediente X\Serie TV	xfiles
Popeye\B.S.O.	popeye
Shrek\B.S.O.	shrek
★Pokemon\B.S.O	pokemon
Pretty Woman\Roy Orbison	pretty
★Scooby doo\B.S.O	scooby
Accidentally in love\B.S.O Shrek2	shrek2
Viernes 13\B.S.O.	viernes

internacional

Melodía	ref.
Clocks\Coldplay	clocks
Enter sandman\Metallica	enter
★The scientist\Coldplay	scientist
Nothing else matters\Metallica	nothing
Shut up\Black eyed Peas	shut
One\Metallica	one
★Hotel California\Eagles	hotel
The champions league\Himno	league
Where is the love\Black eyed Peas	where
In my place\Coldplay	place
★This picture\Placebo	picture
Numb\Linkin Park	numb
Tu es foutu\In-grid	foutu
★Imagine\John Lennon	imagine
Hey mama\Black Eyed Peas	mama
★Don't worry be happy\Bobby Mc Ferrin	happy
You can leave your hat on\Joe Cocker	hat
In-Tango\In-grid	intango

top

La canción del velero de La Fiesta ref. velero

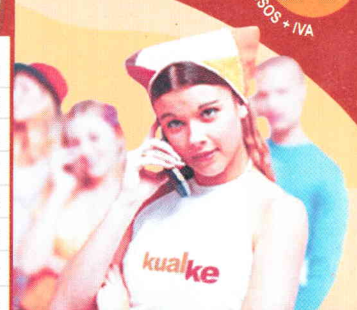
Melodía	ref.
Golosa y glotona\King Africa	golosa
In the Shadows\The Rasmus	shadows
Mesa que más aplauda\Climax	mesa
Starwars (Imperio)\B.S.O.	vader
Tardes negras\Tiziano Ferro	tardes
Misión Imposible\B.S.O.	mision
In da club\5 cents	inda
Frijolero\Molotov	frijolero
Smells like teen spirit\Nirvana	teen
La madre de José\El Canto del Loco	madre
Born in the USA\Bruce Springsteen	usa
Dragostea Din Tei\O-Zone	dragostea

Melodía	ref.
Stan\Eminem	stan

himnos de fútbol

Melodía	ref.
★Himno del América\Himno	america
Himno del Guadalajara\Himno	guadalajara
★Himno de México\Himno	mexico
Himno de los Pumas\Himno	unam
Himno del Atlas\Himno	atlas

$13 PESOS + IVA



Instrucciones

Si tienes un celular monofónico

¿Quieres cualquiera de estos tonos en tu Telcel? Escribe el texto **tono58**, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133**.
Ej. para Nokia: tono58 velero nok
Verificar compatibles en la parte inferior.

Si tu celular es multimedia

Si tienes un celular **MULTIMEDIA** puedes descargar **TONOS POLIFÓNICOS**. Escribe el texto **poli58**, deja un espacio, escribe la referencia del tono que deseas, deja otro espacio y pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. Por último, envía el mensaje al **33133**.
Ej. para Nokia: poli58 velero nok
Verificar compatibles en la parte inferior.

Importante: Para la descarga de **tonos polifónicos y productos color**, es necesario que tu celular sea compatible (consulta tabla de compatibles) y cuente con acceso a wap.

Postales b/n

africa · asterix · manual4 · cine · bond1 · scary2 · aguila · matrix2 · spiderman2

¿Quieres una postal? Sólo tienes que enviar un mensaje al **33133** con el texto **postal58**, dejar un espacio, escribir la referencia de la postal que deseas, deja otro espacio y poner las tres primeras letras de la marca de tu celular.
Ej. para Nokia: postal58 africa nok.
Verificar compatibles en la parte inferior.

nuevo Nombre Color

Si quieres tener tu nombre a todo color envía un mensaje al **33133** con el texto **nombrecolor58**, deja un espacio, escribe tu propio nombre (máximo 9 letras) junto al número de modelo elegido, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. **Ej. para Nokia: nombrecolor58 Alvaro66 nok.** Verificar compatibles en la parte inferior.

modelo 66 · modelo 64 · modelo 68 · modelo 67 · modelo 65

Salvapantallas a color

4x401 · spiderman01 · aguila05 · manga12 · moto16 · vibra01 · policia03 · bio01

abuela01

Envía un mensaje al **33133** con el texto **foto58**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. **Ej. para Nokia: foto58 bio01 nok**
Verificar compatibles en la parte inferior.

tucan · bomba · bolas · bruja · vaca1 · sonrie

Salvapantallas animados

gohome · rana1 · calavera

Envía un mensaje al **33133** con el texto **anima58**, deja un espacio y escribe la referencia de la imagen animada que deseas descargar, deja otro espacio y por último pon las tres primeras letras de la marca de tu celular. **Ej. para Nokia: anima58 gohome nok.**
Verificar compatibles en la parte inferior.

¡¡Juegos java en exclusiva!!

Se requieren 2 mensajes

¡Bájate los mejores juegos a tu celular!

Envía un mensaje **33133** con el texto **juego58** espacio y la referencia del juego que desees. Te enviaremos una respuesta con instrucciones adicionales y deberas volver a enviar un mensaje para poder descargar el juego.
Ej. juego58 pamplonada

San Fermin ref. pamplonada
Modelos compatibles: Nokia: 7650, 3100, 3200, 3300, 6100, 3650, 7210, 6600, N-Gage

Sopa de letras ref. sopas
Modelos compatibles: Nokia: 7210, 6100, 6600, 3300, 3200, 3650, 7650, 3100, N-Gage; SonyEricssonT610

Crucigramas ref. cruci
Modelos compatibles: Nokia: 3100, 3200, 3300, 6100, 7210, 6600, 3650, 7650, N-Gage; SonyEricsson T610

Futbol Control ref. fcontrol
Modelos compatibles: Nokia: 3300, 6100, 3100, 7210, 6600, 3650, 7650, 3200, N-Gage

Diferencias ref. diferencia
Modelos compatibles: Nokia: 6600, 7650, 3650, N-Gage; SonyEricssonP800

chat

¡Chatea con tu celular!

conoce gente, haz miles de amigos

Sólo tienes que enviar un mensaje al 77177 con el texto AMIGOS

producto compatible con todos los celulares

El sexo y tu inicial

Te decimos tu comportamiento sexual según la primera letra de tu nombre. ¿Quieres saberlo?.
Desde tu celular envía un mensaje de texto al **77177** con la palabra **inicial58**, seguido de un espacio y la inicial de tu nombre
Ej: inicial58 J
Producto para mayores de 18 años

77177

Productos compatibles con todos los celulares

$3 PESOS + IVA

Mucho más para tu celular en www.kualke.com - Servicios válidos únicamente para celulares Telcel

MODELOS COMPATIBLES: **Tonos Monofónicos:** Nokia 1220, 3320, 2220, 5125, 6590, 8260, 8265, 8390 Samsung A255, R225, A325 Sony Ericsson T300, T226, T610, Z600 **Logos y Nombres B/N:** Nokia 8260, 8265, 6590, 8390, 8890 Samsung R225, A325 **Postales B/N:** Nokia 1100, 3395, 6590, 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage **Tonos Polifónicos:** Nokia 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage Samsung V200, X-105, X426 Sony Ericsson T300, T226, T610, Z600, P800, T310 Sagem X-5, X-6 Panasonic G60, GD88 Motorola T720i Siemens SL55 **Salvapantallas a color:** Nokia 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage Sony Ericsson T226, T300, T310, T68i, T610, Z600, P800 Sagem X-5, X-6 Panasonic G60, GD88 Motorola T720i **Salvapantallas animados:** 3595, 3650, 6600, 3100, 3300, 3200/3205, 6100, 7210, 7650, N-Gage Sony Ericsson T610, Z600, P800 Panasonic GD88 Motorola T720i LaNetro no será responsable de cualquier fallo o error en los servicios que no sean imputables a la misma, así como de los daños causados por la incorrecta o inadecuada utilización que los usuarios realicen de los servicios. La información facilitada será utilizada de forma confidencial, no difundiéndola a terceros a la transacción y/o al grupo LaNetro. Atención a cliente: www.kualke.com/atencion asp LaNetro Movile S.A. de C.V. Sassoferrato #64 Col. Alfonso XIII, Mixcoac, México D.F. Lada sin costo 01-800-50-35-878, desde cualquier parte del país. Tonos y logos ofrecidos por LaNetro Mobile Factory S.L. Sociedad Española. TODO PARA TU CELULAR EN www.kualke.com.mx

soy totalmente palacio® El Palacio de Hierro®